
STAR WARS EPISODE 1: DIE SPIELE ZUM FILM
6/99
VIDEO GAMES
DM 6,50
S 52,-/sfr 6,50/lfr 158,-
Lit 9000/Pta 725,-/Dr 1700
TESTET EUER WISSEN!
GROSSES
VIDEOSPIELE-QUIZ
N64
F1 World GP II
Jet Force Gemini
World Driver Championship
PlayStation
PS
Legendär!
Legend of Legaia
Legend of Kartia
Legend of Mana
Feuer Frei!
Omega Boost
C&C Ade!
Warzone 2100
DC
Redline Racer
Velocity
Re-Volt
SPECIAL
World of Video Game Music
Soundtrack-Special
Erste Highlights der
Mega-Messe vorab enthüllt
E3-Special
ZWEI NEUE PS-
BOMBERMAN
SPIELE
GESICHTET
4 391062 306503 06



PSX-Boot-Chip (für jap und us) 4,99

Sony Playstation

PSX-Boot-Chip (für jap und us)	4,99
Playstation incl. Umbau	249,99
Memory-Card 2 MB (30 Bl.)	19,99
Memory-Card 24 MB (360 Bl.)	39,99
RGB Kabel	7,99
RGB Audio Kabel	11,99
Link Kabel	7,99
Padverlängerung	7,99

Memory-Card 1 MB (15 Bl.) 9,99

Twinshock (Analog + Shock) 32,99

PSX Pad (versch. Farben)	15,99
Infrarot-Pad (2 Stück)	55,99
Dual-Shock Controller (SONY)	55,99

Lenkrad m. Schaltung u. Pedale 109,99

PSX Maus	22,99
PAL Booster	37,99
RF Adapter	19,99
X-Ploder	75,99
Multi Tap	49,99
Lightgun (G-Con kompatible)	45,99
Lightgun (G-Con kompatible, mit Pointer)	79,99

SEGA DreamCast

SEGA DreamCast inkl. Controller u. Spannungswandler	759,99

Memory-Card 8 MB (120 Bl.) 24,99

Video Converter NTSC -> PAL	89,99
VMS Memory-Card	69,99
Controller	69,99
Joystick	139,99
Racing Controller	139,99

SEGA DreamCast Software

Blue Stinger	119,99
Godzilla Generation	119,99
Incomming	119,99
Pen Pen Tricelon	119,99
SEGA Rally 2	119,99
Sonic Adventure	119,99
The House of the Dead 2 inkl. Gun	169,99
Virtua Fighter	119,99

Panther Gun 49,99

Software PSX

A Bugs Life	85,99
Akuji The Heartless	85,99
Asterix	85,99
Bust a Move 4	65,99

Civilization 2 82,99

Colony Wars: Vengeance	79,99
Crash Bandicoot 3	79,99
Devil Dice	79,99
FIFA 99	79,99
Gex - Deep Cover Gecko	85,99
KKND - Krossfire	89,99
Lemmings	39,99
Metal Gear Solid	88,99
NBA Live 99	79,99

Need 4 Speed 4 82,99



NHL FACE OFF 99 79,99

Populous - The Beginning	85,99
Racing Simulation 2	79,99
Ridge Racer Type 4	79,99
TOCA 2	85,99
Tomb Raider 3	85,99
UEFA Champions League	85,99

BauConTec

Lindener Str. 15
38300 Wolfenbüttel
Tel. 05331-99590
Fax 05331-995928
http://www.konsole.de

Händleranfragen erwünscht

Elitär, Effektvoll, Eigenartig

Die Electronic Entertainment Expo, kurz E3 genannt, existiert zwar erst seit fünf Jahren, hat sich aber mittlerweile zu einer dermaßen festen Größe in sämtlichen Terminkalendern entwickelt, an der einfach niemand in der Branche mehr vorbeikommt. Die Sinnfrage stellt sich schon gar nicht mehr. Dabei würde für die meisten europäischen Teilnehmer ein Treffen vor Ort sehr viel produktiver und billiger ausfallen. Was sich in den drei Hallen des Los Angeles Convention Centers zwischen dem 13. und 15. Mai jedes Jahr abspielt, hat teilweise schon sehr kafkaeske Züge: Da jede erdenkliche Firma dort vertreten ist und jede alles tut, um aufzufallen, es andererseits aber keine Beschallungsobergrenzen gibt, versteht man an den meisten Ständen nicht mal mehr die Hostessen, die zehn Zentimeter entfernt neben einem stehen (CeBit-Home-Pegel hoch vier). Von Präsentation oder Gedankenaustausch kann meist keine Rede sein. Apropos Präsentation: Die hiesigen Firmenvertreter sind drüben auch nur Gäste in einem fremden Land, an einem fremden Stand und oft noch planloser als die angereisten Spieleredakteure ("Ähh, Pressemappen, ähh, moment ich muß erst mal nachfragen", "Was, hier soll *Kill Wheel* gezeigt werden? Wußte ich ja gar nicht ..."). Termine vor 10 Uhr platzen in den meisten Fällen ohnehin, da sich eine von beiden Parteien auf dem Messegelände verlaufen hat, oder vom Vorabend noch zu sehr geschädigt ist oder beides.



So beschaulich kann Messestreß auf Bildern aussehen. Der tägliche Wahnsinn sieht jedoch ein klein wenig anders aus. Zeit zum Spielen bleibt bei der Masse an Spielen sowieso kaum.

Apropos Vorabend: Sämtliche "Begleitveranstaltungen", sprich Parties, werden von den amerikanischen Niederlassungen ausgerichtet, die europäischen Filialen sind selbst Bittsteller und haben oft nicht mal für die eigenen Mitarbeiter genug Kontingente. Manche Firmen haben dieses Jahr sogar schon angefangen, Hologramme in Ihre Einladungskarten (ohne die in L.A. absolut nichts geht) einzuarbeiten, damit bitte niemand auf die Idee kommen möge, am Farbkopierer damit rumzuexperimentieren.

Nächste Ausgabe werden wir Euch konkret berichten können, wie überflüssig oder ergiebig unsere Präsenz war. Aber wahrscheinlich hat Sönke "Ich darf erst nächstes Jahr mitfhahn" Siemens übers Internet eh mehr vom Geschehen drüben mitgekriegt als seine zwei – bis dahin wahrscheinlich schwerhörigen – Kollegen Ralph und Dirk.

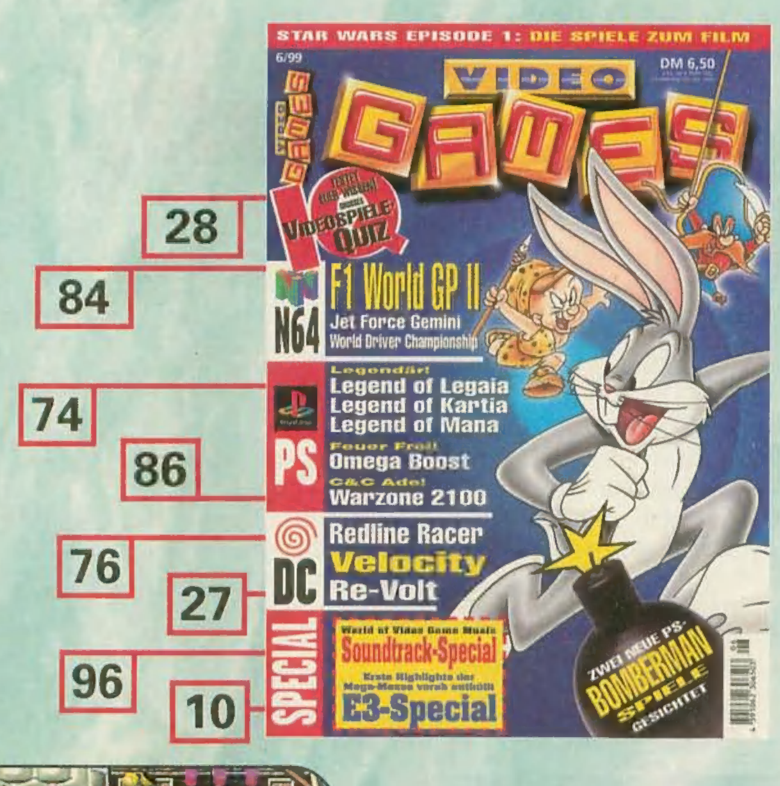
Hasta la vista liebe Leser,
demnächst mehr davon
in unserem VG-Theater





NOAs Vorstandsvorsitzender Howard Lincoln im Gespräch mit der Presse letztes Jahr. Damals bekamen wir noch Durchhalteparolen wegen Nintendos DD-Laufwerk zu hören, dieses Jahr stehen wahrscheinlich vage Andeutungen zum "Project Dolphin" auf dem Programm (siehe auch Seite 11).

● Titelthemen



28
84
74
86
76
27
96
10

PREVIEW

WORK IN PROGRESS

SPECIAL

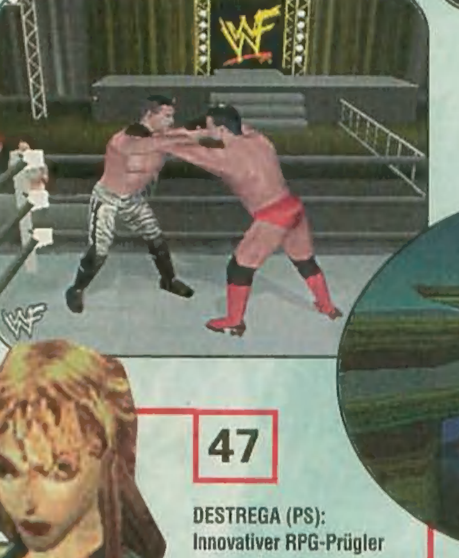


44 BOMBERMAN (PS): Ein explosiver Klassiker kehrt zurück.



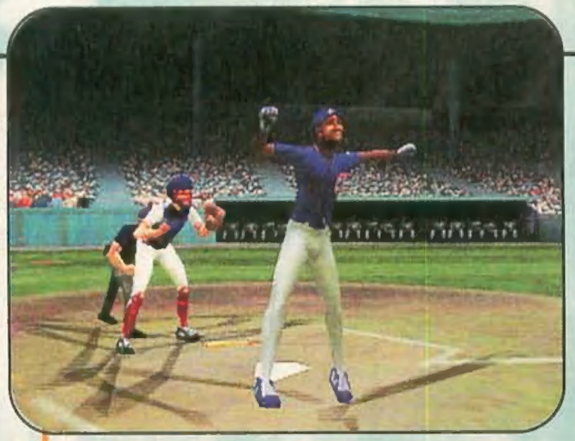
17 LEGEND OF MANA (PS): Die Rollenspiel-Gemeinde ist sich einig – da ist was verdammt Großes in der Mache.

46 WWF ATTITUDE (PS/N64): Hier fliegen die Fetzten.

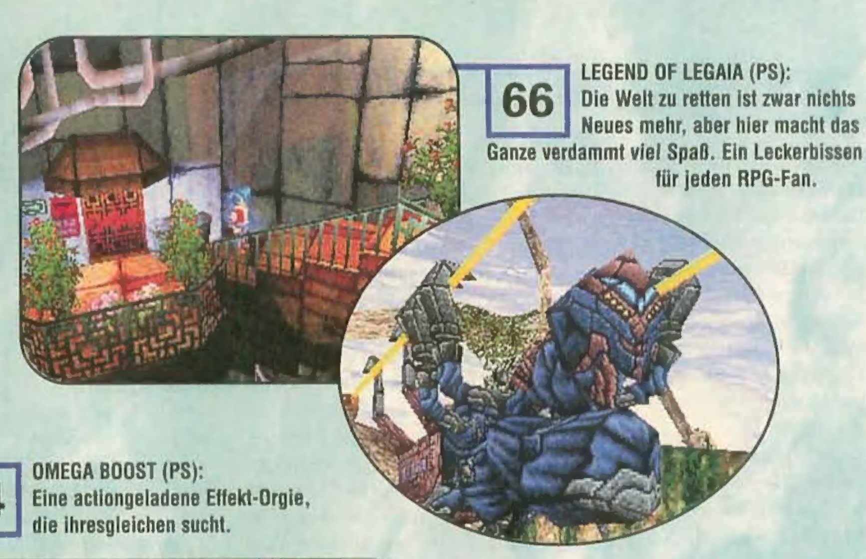


47 DESTREGA (PS): Innovativer RPG-Prügler

32 BUGS BUNNY (PS): Knallige Cartoon-Umsetzung der beliebten Warner-Brothers Zeichentrickserie.



93 ALL STAR BASEBALL 2000 (N64): Auch wenn Baseball bei uns immer noch eher zu den Nischensportarten zählt, kommt an dieser perfekten Simulation wohl kaum ein Sportfan vorbei.



66 LEGEND OF LEGAIA (PS): Die Welt zu retten ist zwar nichts Neues mehr, aber hier macht das Ganze verdammt viel Spaß. Ein Leckerbissen für jeden RPG-Fan.

64 OMEGA BOOST (PS): Eine actiongeladene Effekt-Orgie, die ihresgleichen sucht.





76 REDLINE RACER (DC): Dieser extrem schnelle Zweirad-Racer besticht durch forderndes Streckendesign und einen hohen Spaßfaktor.

IMPORTE

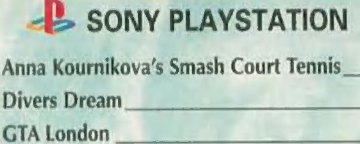
TIPS + TRICKS

RUBRIKEN



86 WARZONE 2100 (PS): Dieses 3D-Echtzeitstrategiespiel mischt das komplette Genre komplett neu auf. C & C sei auf der Hut!

TEST



SONY PLAYSTATION

NINTENDO 64

Anklage

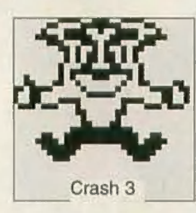
Was wäre Amerika ohne seine absurden Prozesse? Richtig langweilig! Nachdem ein 14jähriger Ende 1997 drei seiner Mitschüler erschossen hat, haben die Eltern der betroffennen Schüler zuerst eine Mega-Anklage gegen die Eltern des Schützen, dessen Lehrer und sogar gegen Mitschüler erhoben. Nachdem das nicht geklappt hat, muß jetzt die Unterhaltungsindustrie herhalten. Unter anderem sind auch Nintendo, Sega und Sony betroffen. Der Streitwert beläuft sich übrigens auf stolze 240 Millionen Mark. Ob Lincoln, Arakawa, Miyamoto und Co. wohl schon kalte Füße kriegen?



Pocket Station

PS

Obschon auf der Tokyo Game Show letztes Jahr im Oktober noch von den meisten Besuchern belächelt, war in Japan bisher jede Charge von Sonys Ende Januar erschienenem PDA (Personal Digital Assistant) in Rekordzeit ausverkauft.
Zur Info: Die Pocket Station ist eine vollwertige Sony Memory Card (15 Blöcke) mit LCD Screen, Infrarotschnittstelle, Lautsprecher, Batterie und fünf kleinen weißen Buttons (eine Action-/Starttaste, vier Richtungstasten). Außer als Uhr oder Wecker könnt Ihr die Pocket Station auch unterwegs benutzen, um auf ihr verschiedene Mini-Spielchen zu zocken. Dazu müßt Ihr aber vorher die nötigen Informationen von der CD eines Pocket-Station-kompatiblen PlayStation-Spiels auf das PDA übertragen.
Spiele, die mit der Pocket Station kompatibel sind: *Crash Bandicoot 3, Final Fantasy VIII, Kurushi 2, Pocket Muumuu, Ridge Racer Type 4, Street Fighter Alpha 3,* und viele mehr.
Theoretisch könnt Ihr auf der Pocket Station dann einzelne Charaktere, Monster bzw. Kämpfer trainieren und deren Fähigkeiten verbessern, oder Autos tunen und diese Daten dann wieder in das betreffende Spiel rückübertragen. Bei *FF VIII* könnt Ihr z.B. einen Cochocobos "außerhalb" des eigentlichen Spiels, sprich auf dem PDA, weitertrainieren.


Crash 3

FF VIII

Pocket Muumuu

SF Alpha 3

Erfüllt Ihr während des Pocket-Station-Sub Games "Odekake Chocobo RPG" bestimmte Aufgaben, dann verbessert Ihr so indirekt dessen Stärke als Guardian-Force-Charakter.
Außerdem ist es möglich, per Infrarot-Schnittstelle gegeneinander zu spielen oder Spielstände auszutauschen. Damit man die Pocket Station als reguläre Memory Card benutzen und überhaupt in die PSX einstecken kann, klappt man zuvor die untere Hälfte der Station mit den fünf Buttons einfach nach oben um.
Obschon Sony offiziell noch keinen Erscheinungstermin für Europa angekündigt hat, rechnen wir momentan mit einem Erscheinungstermin im Oktober '99.



Daten:

CPU: 32 Bit RISC-Chip
Speicher: 2 KByte SRAM (Batterie nötig)
Sound: 10 Bit PCM
Bildschirm: 32 x 32 Pixel LCD-Screen
Batterie: 3V
Größe: 64 x 42 x 13,5 mm (Länge x Breite x Höhe)
Gewicht: 35 g (mit Batterie und "Armband")
Farbe: weiß oder transparent
Preis: ca. 45 Mark (Japan), ca. 120 – 150 Mark (Import)

Castlevania-Soundtrack



Kurz vor Redaktionsschluß ereilte uns noch die freudige Nachricht, daß Konami im Mai doch die lang geplante Castlevania Musik-CD veröffentlicht. Über 32 unterschiedliche Songs sorgen für ein episches Sound-Erlebnis und versetzen Euch in die düstere Atmosphäre der transsylvanischen Wälder und Schlösser. Exklusive Bonus-Tracks: "Castlevanian Melodies", "Invisible Sorrow", "A Night of Peace and Quiet". Für 20 Mark über eine Stunde stimmungsvolle Musik, die nicht nur die Fans der Kultserie ansprechen dürfte – da kann man wahrlich nicht meckern!

Die Auflösung

In Ausgabe 04/99 haben wir Euch in Zusammenarbeit mit Codemasters ja eine kleines Gewinnspiel rund um deren witzige Musik-Simulation mit dem treffenden Namen "Music" präsentiert. Die Menge der Einsendungen ließ zwar zu wünschen übrig, dennoch möchten wir Euch hier einen Haufen glücklicher Gewinner präsentieren, die sich nicht von unseren - zugegebenermaßen - leicht absurden Fragen verschrecken ließen. Bei Frage Nummero 1 wäre übrigens "16 Spuren", bei Frage 2 "0, 0352941 Gramm", "30 Gramm", "Ein Riff kann nichts wiegen", "Das kommt ganz auf die Größe des Riffs an" o. ä. und bei Frage 3 natürlich "Rolling Stones" richtig gewesen. Wer auch immer diese Fragen halbwegs sinnvoll beantwortet hatte, kam in den Topf. Gewonnen haben letztlich: Tobias Schönfelder/Goldach, Michael Schulz/Bochum, Nicky Schäble/München, Reinhard Brandenburger/Stendal, Christian Klamma/Langen-Holßel, Bernd Reininger/Riesa, Anton Hölzl/A-Wien, Frank Guber/Hohenlinden, Andreas Beierbach/Stuttgart, Heinrich Hofer/A-Insbruck, Beat Riedler/CH-Zürich, Gert Horst/Berlin, Franziska Neureuter/CH-Basel, David Erlenstedt/Freundorf, Anja Schulz/Bochum, Heiner Lanker/Bayreuth, Jonas Friedel/Holzkirchen, Frauke Mäder/Frankfurt, Bernd Goss/Leipzig, Werner Fuhrmann/Duisburg, Mehmet Attila/Hannover, Dirk Borgstedt/Adelzhofen, Lucas Hoth/Hamburg, Heike Sörensen/Bremen, Holger Schmitz/Wiesbaden, Daniel Kampen/Werneuchen, Ronny Müller/Rostock, Cédric Janeck/B-Antwerpen, Hussein Adigüzel/Dachau, Simon Schuster/Rastatt. Herzlichen Glückwunsch sämtlichen Gewinnern und viel Spaß mit Euren Preisen.
PS: Den Gutschein über 300 Mark bei unserer **Leserumfrage** in Ausgabe **02/99** hat übrigens Christian Steinbrecher aus Landau i.d. Pfalz gewonnen. Congratulations auch hier!



Dreamcast-Preis

DC

Kurz vor dem Start der Electronic Entertainment Expo in Los Angeles hat SEGA die Katze aus dem Sack gelassen: Für 500 Steine soll deren neueste Errungenschaft ab dem 23. September '99 bei uns über die Ladentische gehen. Rechnet man nochmal insgesamt rund 200 Mark für ein Spiel, ein extra Joypad und eine Memory Card hinzu, kann man sich a) schwer vorstellen, daß die Masse der Spieler sofort mit fliegenden Fahnen zu SEGA überlaufen wird, und daß b) deshalb eine erste Preissenkung zu Weihnachten schon vorprogrammiert sein dürfte. Um uns generell eher etwas technikscheuen Europäer vorsichtig an die Netzwerk- und Internetfähigheit des Dreamcast heranzuführen, wird die 128-Bit-Konsole zu diesem Preis jedoch ohne Modem angeboten – ein etwas teureres DC+Modem-Bundle (schätzungsweise im Bereich zwischen 550 und 600 Mark) soll aber ebenso erhältlich sein. Der europäischer Server steht dafür bereit. Ein Blick über den eigenen Tellerrand verrät jedoch, daß auch bei einer anderen Kalkulation noch eine Gewinnmarge zu bleiben scheint: Für die USA hat SEGA einen Preis von $ 199 (rund 366 Mark) bekanntgegeben; hier ist das Modem im Lieferumfang sogar bereits enthalten!
Kleine Info am Rande: Das Design der Pal-Konsole wurde geringfügig verändert. Das spiralförmige Dreamcast-Logo ist hierzulande blau statt orange.



Road Rash 64 N64

Nachdem die PlayStation bereits zwei *Road Rashs* abbekommen hat, nimmt sich endlich mal jemand (THQ in diesem Fall) der N64-Jünger an. Da eine bloße Umsetzung nach all den Jahren etwas schlapp wäre, dürft Ihr schon einige Design-Änderungen erwarten. Generell geht's natürlich immer noch darum, sich einer Biker-Gang anzuschließen und gegnerische Bandenmitglieder rücksichtslos von der Piste abzudrängen – notfalls auch mit Waffengewalt. *RR 64* featuret viele zusätzliche Fahrer und Bikes, andere Chicks und Cops, sowie neu designte Tracks und Landschaften. Ein Vierspielermodus versteht sich bei der N64-Variante natürlich ebenso von selbst wie die Rumble-Pak- und Expansion-Pak-Unterstützung. Auch an der Fahrphysik (Driften ist nun möglich) und an den Stürzen (viel realistischer) wurde gefeilt, so daß uns Ende des Jahres trotz des nicht gerade neuen Spielprinzips ein echter Überraschungshit ins Haus stehen könnte.

DREAMCAST-HOTLINE

Die erste Dreamcast-Spiele-Hotline Deutschlands ist ab sofort von 8:00 bis 24:00 Uhr erreichbar, auch am Wochenende. Der Betreiber Infogenie garantiert innerhalb von 24 Stunden eine Antwort auch auf knifflige Fragen, die deren Spieleexperten nicht sofort beantworten können. In diesem Fall rufen die Hotliner Euch selbstverständlich zurück. Sollten Infogenies Spezialisten dennoch trotz aller Bemühungen einmal nicht weiterhelfen können, bekommt Ihr Euer Geld per Banküberweisung wieder zurück. Die Nummer der Tips-Hotline lautet

0190 – 87 32 68 10

und kostet 3,63 Mark pro Minute.

DC-Zip-Drive

Iomega, Erfinder des berühmten 100 MB-Zip-Drive-Wechselmediums, und Sega haben die Entwicklung eines Dramcast-kompatiblen Zip Drive angekündigt, das noch diesen Herbst erscheinen soll. Das Gerät selber ist ein externes Laufwerk, die 100 MB großen Datenträger sind kaum größer als eine handelsübliche Diskette. Vor allem, wer die Internet-Fähigkeiten von Segas neuer Superkonsole genießen will, wird an diesem Add-On kaum vorbeikommen, da eigentlich nur so E-Mails, Spielstände oder zukünftige Software-Updates vernünftig verwaltet werden können.

Game Killer PS

Nachdem Sony letztes Jahr seine Fäuste geballt hat, und die Verbreitung der sogenannten MOD-Chips etwas eingedämmen konnte, droht jetzt eine neue Gefahr von der Honkonger Raubkopiererfront: Der Game Killer ist im Prinzip ein vollwertiges Action Replay, also ein Cheat-Modul wie z.B. der Xploder, ermöglicht aber gleichzeitig ohne Umbau der Konsole das Abspielen von Importen und Backup-CDs. Bleibt nur im Interesse aller betroffenen Firmen zu hoffen, daß Sony bei der Next Generation PlayStation von Anfang an mehr Geld in die Entwicklung wirkungsvoller Kopierschutzmechanismen steckt ...



SEGA-ZAHLEN

Trotz 900.000 verkaufter Dreamcasts mußte Sega für das abgelaufene Geschäftsjahr (30. 3. 98 – 30. 3. 99) einen stattlichen weltweiten Verlust von fast 700 Millionen Mark bekanntgeben. Ob dies den großen Vorsitzenden Irimajiri seinen Kopf kostet, wird sich im Mai entscheiden. Verantwortlich für diese Unsumme sind angeblich vor allem schlechtgehende Vergnügungsparks und Lagerhäuser voller unverkaufter Sega Saturns. Etwas überstürzt hat Sega daraufhin die Entlassung von rund 1.000 Mitarbeitern (etwa 25% aller Mitarbeiter weltweit) innerhalb eines Jahres angekündigt. Kein wirklich guter Zeitpunkt kurz vor dem Release des Dreamcast im Westen. Andererseits soll das europäische Werbebudget zur DC-Markteinführung 180 Millionen Mark betragen! Zahlen für die einzelnen Länder konnte die Hamburger Pressestelle allerdings noch nicht mitteilen. Und noch eine heftige Zahl: Die englische Europa-Zentrale von Sega hat einen Dreijahres-Sponsorenvertrag mit dem Londoner Fußballclub Arsenal abgeschlossen, der als teuerster Deal ever gilt. Die genaue Summe ist zwar nicht bekannt, der Preis soll aber bei mehr als 30 Millionen Mark liegen, da soviel der vorige Sponsor JVC gezahlt hat.

NHL Pro '99 PS/N64

Konamis zweite Eishockey-Simulation in der Firmengeschichte sollte bei uns ursprünglich dieses Frühjahr unter dem Namen *Blades of Steel NHL '99* released werden. Aufgrund mangelnder Produktqualität der PS-Version hat die Zentrale in Osaka jedoch entschieden, das Projekt bis August – im wahrsten Sinne des Wortes – auf Eis zu legen und beide Versionen zeitgleich zum Start der Kufen-Saison in Skandinavien zu veröffentlichen. Außerdem hat inzwischen ein Namenswechsel stattgefunden: NHL Pro '99 soll der Nachfolger des NES-Klassikers *Blades of Steel* nun heißen. Bislang hatten wir nur Gelegenheit, die N64-Version probezuspielen, waren jedoch nicht übermäßig amused. Könnte ein schwerer Gang für Konami werden, gegen die beiden Konkurrenten *NHL '99* und *NHL Breakaway* anzustinken ...

Enter the PSX (Chamber 37)



In diesem Fall hat zur Abwechslung mal der Fernsehsender MTV und nicht das Internet folgende Story enthüllt: Alle neun Mitglieder des mehrfach mit Platin ausgezeichneten Wu-Tang Clans, so auch Method Man, Ol' Dirty Bastard oder Raekwon, werden ab Herbst in einem Action-Fighting-Spiel von Activision als spielbare Charaktere ihr Unwesen treiben. Mit *Wu-Tang: Shaolin Style* wird erstmals ein Videospiel allein für eine Rap-Gruppe entworfen. Das Game erscheint voraussichtlich diesen Herbst und wird auch drei exklusive, brandneue Musiktitel der einflußreichen Hip-Hop-Gruppe präsentieren. *Wu-Tang: Shaolin Style* fordert dazu heraus, die Kampfkunst des Angriffs, Blockens und Gegenangriffs zu erlernen, während Ihr in zehn realistischen städtischen und altertümlichen Gegenden, die New York und China nachgebildet sind, düsteren Gegner bekämpfen müßt.
Die Philosophie der Shaolin-Kampfkunst wird durch den Story Modus verkörpert, in dem 36 Räume präsentiert werden, die den 36 tödlichen Stellen entsprechen, die ein menschlicher Körper aufweist. Sämtliche Räume können hierbei betreten werden, um Geheimtüren zu öffnen oder um zusätzliche Special Moves zu erlernen. Als eines der ersten Kampfspiele wird bei *WTSS* auch ein Mehrspielermodus für bis zu vier Spieler geboten.





ARMAGEDDON – DAS JÜNGSTE GERICHT

Ein Asteroid von der Größe Texas' rast mit über 40.000 Stundenkilometern direkt auf die Erde zu. Für NASA-Direktor Dan Truman (Billy Bob Thornton) gibt es nur eine Möglichkeit, die Erde vor dem drohenden Untergang zu retten: Der weltbeste Bohrspezialist Harry S. Stamper (Bruce Willis) muß mit seiner Mannschaft zum Asteroiden geschickt werden, um diesen zu zerstören. Doch nur, wenn die atomaren Sprengsätze tief genug im Innern des Himmelskörpers plaziert werden, kann dies gelingen. In einem Wettlauf mit der Zeit wird die buntzusammengewürfelte Mannschaft weltraumtauglich gemacht, denn bis zum vermeintlichen Weltuntergang verbleiben nur 18 Tage. *Armageddon* ist ein Wettlauf um Leben und Tod gegen die Zeit – ein großartiger Katastrophenfilm, Nervenkitzel pur! 5,2 Millionen Zuschauer haben den Action-Kracher alleine in Deutschland bereits gesehen, und seit dem 6. Mai ist *Armageddon – Das jüngste Gericht* auch als Kaufvideo erhältlich.
In Zusammenarbeit mit Buena Vista Home Entertainment und Touchstone Home Video haben wir eine kleine Verlosung aus dem Boden gestampft. Wer einen der schicken Preise gewinnen möchte, muß lediglich eine schlappe Frage beantworten:



Wie lautet der Name des Erfolgsproduzenten von Armageddon, der bereits die beiden Blockbuster Con Air und The Rock möglich gemacht hat?



Von der Jury werden nur leserliche Antworten, und die auch nur bis zum 6. 6. 99 (Datum des Poststempels zählt) angenommen. Schreibt den Namen des Produzenten einfach auf eine Postkarte und schickt sie an die Video Games. Fax-Antworten sind uns natürlich ebenso willkommen (0 81 21 – 95 12 98). Leser mit Netzzugang können uns die Lösung wahlweise auch per Email zuschicken (dsauer@wekanet.de).

Die Postanschrift lautet:
Weka Consumer Medien GmbH
Redaktion Video Games
Stichwort "Armageddon"
Gruber Str. 46 a
85586 Poing

Mitarbeiter von WEKA und deren Angehörige dürfen auch bei diesem VG-Gewinnspiel nicht mitmachen. Dem Rechtsweg geht es auch nicht viel besser, der ist ebenfalls ausgeschlossen.

Viel Glück, liebe Leut'!

Zu gewinnen gibt's:

1. Preis
eine todgeile *Armageddon*-Jacke,

2. Preis
eine Meteoriten-Uhr

3. - 5. Preis
je ein *Armageddon*-Video von Touchstone Home Entertainment.

Castrol Honda Superbike World Champion — PS



Das Castrol Honda Superbike kostet ungefähr 75.000 Mark. Ab Juni können es sich auch PlayStation-Besitzer leisten, diese kraftstrotzende Maschine mit ihren 750 ccm und einer Spitzengeschwindigkeit von weit über 300 km/h zu bändigen. Offiziell lizensiert und mit der technischen Unterstützung des Castrol Honda Teams entwickelt, ist *Castrol Honda Superbike World Champions* eine mitreißende Rennsimulation, mit der Ihr jenes Motorrad ausprobieren könnt, das die Superbike-Meisterschaft 1997 gewonnen hat: Die atemberaubende Honda RC45! Der Championship-Modus führt Euch in neun Indoor- und Straßenrennen über den gesamten Erdball. Von Großbritannien nach Griechenland, über Amerika und Thailand geht die Reise bis nach Japan. Sämtliche Rennkurse sind außergewöhnlich detailgetreu gestaltet – selbstverständlich inklusive den jeweils typischen Landschaften und Gebäuden. Habt Ihr die Meisterschaftsrunden erfolgreich hinter Euch gebracht, wartet noch eine besondere Überraschung auf die Gewinner, und zwar die original Motegi Teststrecke von Honda.

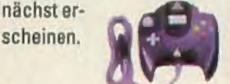


Newcomer

Führende Mitarbeiter des Bond-1-Teams haben Rare verlassen und in Nottingham ein neues Entwicklungsstudio namens **"Free Radical Design"** gegründet. Im Prinzip nichts ungewöhnliches, aber die Tatsache, daß deren Team bereits auf insgesamt über 18 Jahre Industrieerfahrung zurückblicken kann, und sich EIDOS der Jungs angenommen hat, läßt einige erstklassige Spiele in der Mache vermuten. Details über geplante Titel waren EIDOS vor der E3 zwar noch nicht zu entlocken, vormerken sollte man sich den relativ unbekannten Namen jedoch auf alle Fälle.

DC Purple

Während bei uns noch mehrere Monate Wartezeit angesagt sind, werden in Japan bereits die ersten Limited-Edition-Dreamcasts gehandelt: Eine auf 500 Stück streng limitierte Racing-DC-Serie in den Farben lila und blau ist bereits erschienen. Zum Lieferumfang gehört ein DC und ein Joypad (jeweils in der gleichen Farbe) sowie ein Helm und ein Aufkleber. Eine schwarze DC-Serie, diesmal mit einer Auflage von 5.000 Stück, soll ebenfalls demnächst erscheinen.





Tel.: 02504 - 9330 - 33
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr.: 8.30-20.00 Uhr
Sa.: 10.00-16.00 Uhr





Fax: 02504 - 9330 - 99
Alfred-Krupp-Str. 24
48291 Telgte

Nur solange Vorrat reicht!

PSX - Spiele A-P:

Titel	Preis
360° (3-Sixty) (06)	84,95
5th Element	69,95
A Bug's Life	79,95
Abe's Exodus	69,95
Ace Combat 2	79,95
Actua Golf 3	79,95
Actua Ice Hockey '99	79,95
Actua Pool	79,95
Actua Soccer 3	79,95
Akuji	84,95
American Deer Hunter*	79,95
Apocalypse a/uncut	69,95
Asterix	84,95
Atlantis	79,95
Baphomets Fluch 2	79,95
Bass Landing (05)	84,95
Big Air	84,95
Blasto	59,95
Blaze'n Blade	84,95
Blood Lines	74,95
Blood Omen 2 (06)	79,95
Bloody Roar 2 (06)	79,95
Bomberman (05)	69,95
Bomberman Fantasy Race*	79,95
Bomberman World <a>	59,95
Box Champions	79,95
Brahma Force	59,95
Breath of Fire 3	79,95
Breath of Fire 3 & T-Shirt & Pin & Drachenfigur	89,95
Brian Lara Cricket <a>	89,95
Bugs Bunny (06)	89,95
Bushido Blade	69,95
Bust A Groove	69,95
Bust A Move 4	64,95
Capcom Generations*	TBA
Centipede (06)	89,95
Civilization 2	84,95
Colin McRae Rally	79,95
C & C 2 Alarmstufe Rot	59,95
Conquest Earth (05)	TBA
Cool Boarders 3	89,95
Crash Bandicoot 3	79,95
Croc 2 (06)	84,95
Darkstalker 3	84,95
Devil Dice	69,95
Dreams	84,95
Driver (05)	84,95
	69,95
FIFA Soccer '99	84,95
Fighting Force	59,95
Fluid <a>	59,95
Football '99 (05.99)	79,95
Formel 1 '98	84,95
G-Police 2 (05.99)	84,95
Gex 3D Deep Cover G.	89,95
Global Dominion	84,95
Grab des Pharao (05)	84,95
Grand Theft Auto D.C.*	44,95
Granstream Saga	74,95
Guardian (06)	84,95
Guardian Crusade	84,95
Hard Edge	89,95
Hogs of War (05)	79,95
Hugo 2	84,95
Indy 500	59,95
Int. Superstar Soccer 98	69,95
Jackie Chan's Stuntmaster*	
Jeff Jordon Racing (05)	TBA
Kensai	84,95
Kingsley (05)	84,95
KKND Krossfire	89,95
Kula World	79,95
Le Mans 24 (05)	89,95
Libero Grande	69,95
Live Wire (05)	64,95
Marvel Vs Streetfighter*	79,95
Master of Monsters (05)	89,95
Medievil	79,95
Mega Man "diverse"	je 79,95
Metal Gear Solid <incl. spielbare Demo-CD>	84,95
Monkey Hero	89,95
Monopoly	79,95
Monster Seed	84,95
Moto Racer 2	84,95
Mr. Domino	69,95
Music	79,95
NBA Live '99	79,95
Need for Speed 4	84,95
NHL Face Off '99	74,95
NHL Hockey '99	79,95
Nightmare Creatures <dt. & ungeschnitten - rotes Blut>	69,95
Overblood a/uncut	69,95
Peak Performance	59,95

Wir haben fast 100.000 PC- und Videospiele- Artikel auf Lager!

PSX - Spiele P-Z:

Titel	Preis
Pet in TV	59,95
Plane Crazy (05)	84,95
Pocket Fighters	69,95
Point Blank	74,95
Point Blank & Gun	129,95
Populous - Beginning	84,95
Poy Poy 2 (05)	84,95
Premier Manager 99	79,95
Prince Naseem Boxing*	TBA
Pro 18 Golf	84,95
Pro Pinball Big Race USA	74,95
Puma Street Soccer (05)	84,95
R-Type Collection	79,95
R-Type Delta (05)	TBA
Racing Simulation 2	84,95
Rally Cross 2	74,95
Rampage World Tour 2	TBA
Rayman 2 (06)	84,95
RC Stunt Copter (06)	69,95
Resident Ecil D.C.	84,95
Retroforce	79,95
Revolt (06)	79,95
Ridge Racer 4	84,95
Risiko	79,95
Rivals School	69,95
Road Rash 3D	79,95
Rollcage	79,95
Rugrats	84,95
Running Wild	79,95
Rushdown	79,95
San Francisco Rush 2 (05)	
Sentinent Returns	69,95
Shadowman (05)	84,95
Shanghai	89,95
Shaolin (05)	TBA
Silent Hill (06)	TBA
Small Soldiers	79,95
Sports Car GT	84,95
Spyro the Dragon	79,95
Stadt der verlorenen Kinder	79,95
Street Sk8ter	84,95
Streetfighter Alpha 3 (05)	79,95
Streetfighter Collection 2*	79,95
Syndicate Wars	69,95
Syphon Filter (05)	TBA
Tai-Fu	84,95
Tank Racer (05)	84,95
Tanktics (06)	79,95
Tekken 3	89,95
Test Drive 4 x 4	79,95
Test Drive 5	79,95
Tetris +	74,95
Theme Hospital	79,95
Tiger Woods 99	84,95
Tilt	74,95
Tiny Tank (05)	84,95
Toca Touring Car 2	79,95
Treasure of the Deep<a>	59,95
Tunguska (05)	79,95
Twisted Metal 3 (05)	TBA
Ubik (05.99)	84,95
UEFA Champ. 99	89,95
UEFA Striker (05)	84,95
U-Prising X (05)	TBA
V-Rally 2 (06)	89,95
Versailles <a>	59,95
Victory Boxing 2	69,95
Vigilante 8	59,95
Virus (05.99)	84,95
Warsong 2001 (05.99)	84,95
Wild Arms	69,95
Wing Commander 4 <engl. & ungeschnitten>	59,95
Wing Over 2	84,95
WWF Warzone	59,95
X-Files - The Game (05)	84,95
X-Men vs Streetfighter	69,95
Yoyo's Puzzle Park	79,95
Z	59,95

Figuren:

Titel	Preis
Athena & Major	je 29,95
Chris & Jil	je 29,95
Lara Croft im Badeanzug	59,95
Marvel & DC diverse	ab 25,-
Metal Gear Solid	ab 25,-
Pig Cop & Octo Brain	je 29,95
Resident Evil	ab 25,-
South Park	ab 9,95
Spawn	ab 25,-
Star Wars	ab 14,95
Tank	34,95
Tekken 3	ab 25,-
Schuhmacher's Orginal Ferrari Auto-Model	59,95

a = Ausländische Anleitung

* geplante Neuheit / Preissenkung

Zubehör:

Artikel	Preis
5 Spieler Adapter	54,95
Analog Pad (inkl. Dauerfeuer, Zeitlupe & Programmierung)	39,95
Antennenkabel	24,95
Barracuda 2	59,95
CD-Case	9,95
CD-Leerhüllen 10er Pack	4,95
Dual Shock Controller	ab34,95
Equalizer Cheat Cart.	49,95
Gun "Dual"	29,95
Gun "Real-Arcade-tarn"	79,95
Gun & Laseraufsatz	59,95
Infarot-Pad Set	69,95
Joyboard Arcade	79,95
Joypad versch.Farben	je 9,95
Joypadverlängerung	9,95
Lenkrad incl. Rumble	119,95
Link Kabel	14,95
Memory Card 1MB	9,95
Memory Card Orginal	19,95
Memory Card 2MB <unkompromiert>	29,95
Memory Card 8 MB <unkompromiert>	39,95
Mouse	ab 34,95

Top Einsteigerangebot!
PlayStation
mit Dual Shock & farbiges Joypad & Memory Card & Spiel "Grid Run"
nur 269,-

Artikel	Preis
PSX-Rucksack	59,95
RGB Kabel Special	14,95
SV 1107 Program Pad	34,95
Ultra Racer	49,95
Xploder	79,95
Xploder Pro	109,95

SPIELBERATER:

Titel	Preis
Alundra DIN4	19,80
Atlantis, Grab des Pharao, Ubik & Versailles	19,80
Breath of Fire 3	14,80
Final Fantasy 7 4C <über 1000 Bilder>	19,80
Metal Gear Solid 4C	24,80
Resident Evil	9,95
Resident Evil & D.C. 4C <farbig & viele Bilder>	19,80
Z	14,80

Nur solange Vorrat reicht!

SONDERANGEBOTE: A - E

Titel	Preis
Actua Golf 2	44,95
Actua Ice Hockey <a>	39,95
Actua Soccer Club Edition	29,95
Air Race	44,95
Alien Trilogy a/uncut	49,95
Alundra	49,95
Armored Core	39,95
Assault <a>	49,95
Assault Riggs	39,95
A. Senna Kart Duel	44,95
Azure Dreams	49,95
B-Movie <a>	49,95
Batman & Robin	49,95
Battle Sport	39,95
Bedlam	39,95
Bio Freaks	49,95
Black Dawn	29,95
Blàm Machinehead	39,95
Blast Radius	44,95
Blood Omen	44,95
Bug Riders	44,95
Buggy	49,95
Bust-A-Move 3	44,95
Caesars Palace	39,95
Caesars Palace 2	49,95
Cardinal Syn	49,95
Castlevania	49,95
Casper	44,95
Castlevania	49,95
Chill	44,95
Circuit Breakers	44,95
Command & Conquer	39,95
Constructor	49,95
Contra	39,95
Cool Boarders 2 (04)	44,95
Crash Bandicoot 2	44,95
Crime Killer	39,95
Critical Depth	39,95
Criticom	29,95
Croc	39,95
Cyberspeed	29,95
Dark Omen Warhammer 2	44,95
Darklight Conflict	29,95
Darkstalkers	29,95
Deathtrap Dungeon	49,95
Devils Deception	39,95
Diablo	44,95
Dodg'em Arena <a>	39,95
Dynasty Warriors	29,95
Epidemic <a>	49,95

Sonderangebote: F - Z

Titel	Preis
FIFA Soccer '97	39,95
Final Fantasy 7 (06)	44,95
FIFA Soccer '98 (05)	44,95
Final Fantasy 7 & dt. 4c Spieleberater <1000 Bilder>*	59,95
Formel 1 '97	49,95
Formula Karts	39,95
Frankreich '98	44,95
Frenzy	44,95
Frogger	44,95
Future Cop LAPD 2100	44,95
G-Darius	49,95
G-Police	44,95
Golden Goal 98	29,95
Gran Tourismo (06)	44,95
Grand Theft Auto	44,95
Grid Run	29,95
Hard Boiled	29,95
Heart of Darkness (06)	44,95
Herc's Adventure <a>	39,95
Hercules	39,95
Hexen	49,95
Incredible Hulk	29,95
Independence Day	29,95
Invasion	44,95
Iznogud	44,95
J. Grath Motorcross	49,95
Jurassic Park	44,95
Kick Off World	44,95
Klonoa <a>	49,95
[illegible]	29,95
Lemmings Compilation	44,95
Little Big Adventure	39,95
Mass Destruction	49,95
Mega Man Battle & Chase	44,95
Mickey's Wild Adv.	39,95
Micro Machines V3	39,95
Moto Racer	44,95
[illegible]	29,95
[illegible]	29,95
Newman Haas Racing	49,95
NHL Powerplay Hockey	29,95
NHL	39,95
Ninja	49,95
O.D.T.	49,95
Oddworld	44,95
Olympic Games	44,95
One	44,95
[illegible]	29,95
Pandemonium	39,95
Pandemonium 2	49,95
Parappa the Rapper <a>	44,95
Parodius Deluxe	39,95
Perfect Weapon	29,95
Pitball	29,95
Pitfall 3D	49,95
Powerboat Racing	39,95
Poy Poy	44,95
Premier Manager '98	49,95
Psybadek	49,95
Rapid Racer	39,95
Rascal	44,95
Rayman	39,95
Reboot	44,95
Resident Evil & Berater	44,95
Return Fire	44,95
Road Rage	39,95
Road Rash	44,95
Robopit	29,95
Rock'n Roll Racing	39,95
Rogue Trip	49,95
Sentinent	44,95
Shadow Gunner	49,95
Shadowmaster	44,95
Slam'n Jam	29,95
Soulblade	39,95
Spawn	49,95
Speedster	49,95
Spider	39,95
Spot goes to Hollywood	29,95
Star Gladiator	29,95
Streak	49,95
Strike Point	39,95
Striker	39,95
Super Football Champ	39,95
Super Match Soccer	39,95
Super Puzzle Fighter	39,95
Supersonic Racers <a>	29,95
Swagman	44,95
Test Drive 4	44,95
Thunderhawk 2	29,95
Thunderhawk 2 <a> <ungeschnittene PAL-Version>	49,95
Toca Touring Car	44,95
Tombraider 1 & 2	je 44,95
Total Drivin	29,95
Tunnel B1	39,95
Unholy War, The	49,95
V 2000 <a>	49,95
Versus	39,95
Viper <a>	49,95
Virtual Pool	44,95
Warhawk	44,95
Warhammer	39,95
W. Gretzky Hockey '98	39,95
Wild 9 & T-Shirt	49,95
Wing Commander 4	49,95
World Cup Golf	39,95
World League Soccer	44,95
Wreckin' Crew	39,95
WWF in your House	44,95
X 2	29,95
Z <a/uncut>	49,95
Zero Divide	39,95
Zero Divide 2	49,95

ständig neue Sonderangebote!

N64:

Titel	Preis
Joypad "farbig"	je 34,95
Joypadverlängerung	14,95
Lenkrad 32/64	89,95
Lenkrad V3	119,95
Memory Card	ab 19,95
Nintendo 64 & Mario64	239,-
Rumble Pak	19,95
Rumble Pak & Memory C.	29,95
4MB Ram Erweiterung	59,95
1080° Snowboarding	84,95
All Star Tennis '99 (05)	99,95
Banjo & Kazooie	79,95
Bettle Adv. Racing	99,95
Bio Freaks "uncut"	109,95
Buck Bumble	89,95
Castlevania 3D (05)	129,95
Chameleon Twist 2	94,95
Charlys Blast Chlg.	84,95
Chopper Attack	109,95
Earthworm Jim 3D (05)	109,95
Extreme G 2	79,95
F-Zero X	79,95
FIFA Soccer '99	109,95
Flying Dragons (05)	89,95
Gex 2 - 3D	109,95
Holy Magic Century	109,95
Jet Force Gemini (05)	109,95
Mario Party	84,95
Micro Machines Turbo*	109,95
Milo's Astro Bowling (05)	89,95
Mission Impossible	99,95
Mystical Ninja	89,95
Nascar '99	89,95
NHL '99	89,95
Off Road Challenge	99,95
Penny Racers	84,95
Racing Simulation (05)	119,95
Rat Attack (05)	124,95
San Francisco Rush 2	109,95
Shadowgate 64 (05)	124,95
South Park (05)	99,95
Space Race (05)	109,95
Star Wars Rogue Sqd.	99,95
Tetrisphere	84,95
Tonic Trouble (05)	109,95
Top Gear Overdrive	99,95
Turok 2	79,95
Turok 2 <a-uncut>	89,95
Twisted Edge Snowb.	109,95
Vigilante 8	109,95
WCW vs Revenge	119,95
Wipeout 2097 &Padverl.	109,95
Zelda 64	99,95
Zero Hour (05.99)	129,95

Nur solange Vorrat reicht!

SONDERANGEBOE:

Titel	Preis
Aero Gauge	44,95
Blast Corps	69,95
Body Harvest	49,95
Bomberman 64	69,95
Bomberman Hero	69,95
Bust-A-Move 2	49,95
Clayfighter 63 1/3	49,95
Cruis'n USA	49,95
Cruis'n World	59,95
Dark Rift	44,95
Diddy Kong Racing	69,95
Dual Heroes	49,95
Extreme G	44,95
F1 Pole Position	49,95
F1 World Grand Prix	64,95
FIFA 64	39,95
FIFA '98	59,95
Fighters Destiny	49,95
Forsaken	44,95
Hexen	44,95
Holy Magic Century <a>	59,95
Int. Superstar Soccer	44,95
John Madden 64	39,95
Lamborghini 64	44,95
Lylat Wars & Rumble	69,95
Mace - Dark Eye	59,95
Mario Kart	64,95
Mischief Makers	49,95
Multi Racing Champion.	49,95
Nagano Winter Olympics	49,95
NBA Courtside	49,95
NBA Pro 98	44,95
NFL Quaterback '98	44,95
NHL Breakaway '98	49,95
Olympic Hockey	44,95
San Francisco Rush	44,95
Snowboard Kids	64,95
Starshot	49,95
Virtual Chess	44,95
Wave Race	64,95
W. Gretzky Hockey	44,95
W. Gretzky Hockey '98	49,95
Wetrix	49,95

Saturn:

Titel	Preis
Antennenkabel	19,95
Back Up Ram	59,95
Game Buster	79,95
Joyboard "Interact"	39,95
Joypad Innovation	19,95
Joypadverlängerung	14,95
Battle Arena Toshinden	29,95
Black Dawn	29,95
Clockwork Night 2	29,95
Command & Conquer	39,95
Daytona USA	29,95
Defcon 5	19,95
FIFA Soccer '97	9,95
Fighting Vipers	29,95
Ghen War	29,95
Grid Run	19,95
Gun Griffon	39,95
Hi Octane	19,95
Krazy Ivan	14,95
Lemmings 3D	39,95
Magic Carpet	29,95
NBA Live '97	9,95
NHL Hockey '97	9,95
Road Rash	29,95
Skeleton Warriors	9,95
Soviet Strike	19,95
Space Hulk	29,95
Spot goes to Hollywood	29,95
Streetfighter Alpha	19,95
Theme Park	19,95
Thunderforce 5 <jap.>	119,95
Virtua Fighter Kids	29,95
Virtua Racing	29,95
Virtual On	29,95
Wing Arms	49,95
Worldwide Soccer '97	39,95

Super Nintendo:

Titel	Preis
Donald in Maui Mallard	49,95
Donkey Kong Country 2 <mit deutscher Anleitung>	39,95
Earthworm Jim 2	39,95
FIFA Soccer '96	29,95
Harvest Moon	69,95
Incred. Crash Dummies	19,95
Kirby's Fun Pack	39,95
Lucky Luke	49,95
Lufia & Spieleberater	39,95
Nigel Mansll World C.	39,95
Primal Rage	29,95
Puzzle Bobble	49,95
Secret of Evermore	69,95
Schlümpfe 1 & 2	je 39,95
Star Trek Deep Space	29,95
Super Mario World <a>	39,95
Super Metroid	39,95
Super Star Wars	39,95
S. Streetfighter 2	39,95
T 2 Arcade / J.Day	je 39,95
Terranigma	49,95
Tetris Attack	39,95
Tim im Sonnentempel	49,95
Timecop	19,95
Toy Story	39,95
Weapon Lord	39,95
Wild Guns	49,95
World Cup Striker	39,95
Worldmaster Golf	19,95
Worms	49,95

GameBoyColor:

Titel	Preis
Game Boy Color	139,-
720°	59,95
Bugs Bunny CC	59,95
Cool Hand	54,95
Harvest Moon	59,95
Hexide	59,95
Men in black	59,95
Pitfall	59,95
Pocket Bomberman	44,95
Quest for Camelot	59,95
Rampage World Tour	54,95
Reservoir Rats	54,95
	59,95
Tetris Deluxe	44,95
V-Rally	59,95
Warioland 2	59,95

...und viele andere!

Wir führen auch: 3 DO, DVD, LDs, Mega Drive- und CD, CD Rom, & Manga-Videos

Franchise-Partner: Game Paradise, Windthorststr. 13, 48143 Münster, Tel.: 0251 - 5105789

city passage

Game Paradise, City-Passage, Zimmerstr. 15, 33602 Bielefeld, Tel.: 0521 - 5215206

An- und Verkauf / Verleih von PSX-Spiele: Händleranfragen erwünscht !!!

* Nicht defekte Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen

* Versandpreise DM 6,90 zzgl. NN * Vorkasse DM 6,90 *

Electronic Entertainment Expo '99

Die Spielemesse der absoluten Superlative ist wieder nach L.A. zurückgekehrt: Weit über 400 Aussteller präsentieren drei Tage lang mehr als 2.500 (halbwegs) neue Spiele auf rund 500.000 Quadratmetern Ausstellungsfläche. Dank Internet und guter Kontakte erwarten uns dieses Jahr zum ersten Mal seit fünf Jahren aber kaum noch Überraschungen – fast sämtliche Lineups der Hersteller gelangten schon vorab an die Öffentlichkeit.

Dadurch, daß der kranke Riese Sega als einziger Big Player neue Konsolen-Hardware auf den Markt wirft, dürfte klar sein, wo der größte Andrang herrschen wird.
Obschon Nintendo sich in cleverer Manier noch wenige Tage vor Beginn der E3 selbst ins Gespräch gebracht hat, indem ein paar anonyme "Insider" vorgeschickt wurden, um diese verkünden zu lassen, daß der Arbeitstitel des **N64-Nachfolgers** nicht "N2000" sondern "**Project Dolphin**" lautet, kann dies nicht wirklich von den massiven Nachschubproblemen für den 64-Biter ablenken: Der schleichende Rückzug vieler kleiner Entwickler aus dem Modulgeschäft ist nur zu offensichtlich.
Sony dagegen hat in jeder Hinsicht die besten Karten in der Hand, weshalb wir schwer verwundert wären, wenn die PlayStation 2 auch nur in irgendeiner Weise bereits jetzt aktiv promotet werden würde – von den vertraulichen Gesprächen mit einzelnen Entwicklerteams, sprich von den Weichenstellungen für die nächsten 18 Monate bekommt man ja in der Entstehungsphase sowieso eher wenig mit.



Dreamcast

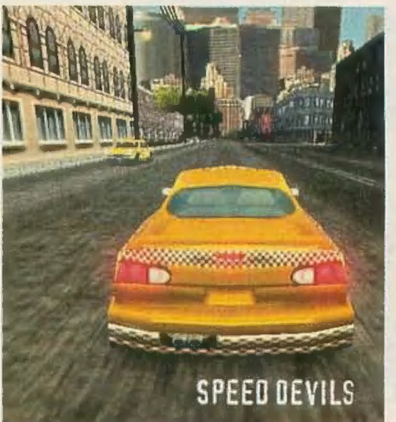
Bei Sega sind sämtliche Branchenkenner natürlich vor allem an Details rund um die DC-Release-Planung interessiert. Die Eckdaten für Amerika lauten: rund $200, 56K Modem inklusive, 9.9.99 und zwölf Spiele (*Sonic Adventure*, *Virtua Fighter 3tb*, ***Super Speed Racing***, *Geist Force*, ***House of the Dead 2***, *Sega Rally 2*, *Power Stone*, ***Ready 2 Rumble***, *Castlevania*, *Soul Calibur* sowie ein Basketball- und ein NFL-Titel). Mehr als doppelt so viele Spiele sollen es laut Sega noch bis Weihnachten werden.

THE FURBALLS

Erstmals neu auf der E3 gezeigte Titel sind u.a. *The Furballs* von Bizarre Creations, ein Third-Person-Cartoon-Action-Puzzle-Adventure-Shoot'em-Up, Sci-Fi-Racer ***Hydro Thunder*** von Midway, der Shooter ***Expendable*** von Rage, *Speed Devils* und *Vigilante 8: Second Offense*, noch zwei Racer von Ubi Soft, ***MDK2*** und *Wild Water World Championships* (ein Cartoon-Rennspiel mit Waffen) von Interplay und ***Fighting Force 2*** von Eidos.







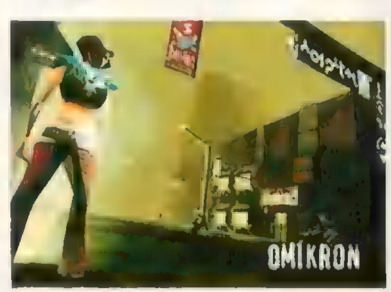
Erste DC-Anzeige

In den USA ist bereits letzten Monat die erste Print-Anzeige für Segas neue Power-Konsole erschienen, einfach nur so, ohne Text. Das ist sie:



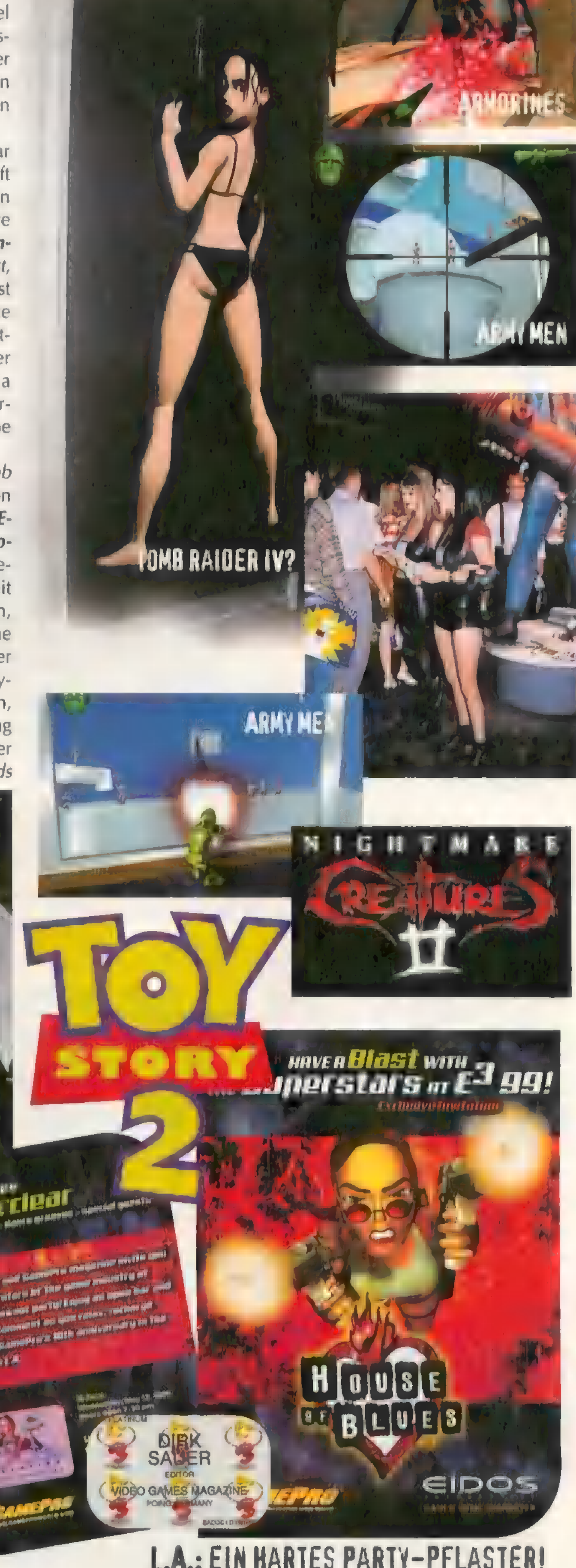
Nintendo

Obschon sich die letzten vier Monate Software-technisch kaum was auf dem Nintendo-Sektor getan hat, und der einstige Riese auf allen Kontinenten von Sony klar in die Schranken verwiesen wurde, kann Big N mal wieder mit einigen absoluten Perlen aufwarten – zumindest theoretisch, denn meistens dauert es ja dann bis zum endgültigen Erscheinen meist noch eine kleine Ewigkeit ...
Spielbar werden aller Voraussicht nach die drei heißersehnten Rare-Titel ***Perfect Dark***, ***Donkey Kong 64*** (glaubt man dem Internet, die "spielerische N64-Vollendung was Grafik und Sound betrifft") und *Jet Force Gemini*. Sehr vielversprechend scheint auch ***Turok: Legenden des Verlorenen Landes***, eine Art Turok 2 1/2 zu werden. Obschon Ihr Euch hier auch alleine durch einzelne Missionen kämpfen bzw. alleine Arena-Kämpfe austragen könnt, soll der Hauptkaufanreiz in den Mehrspieler-Deathmatches liegen. Ein weiterer First-Person-Shooter von Acclaim, ***Armorines*** (auch für PS), tritt ganz in die Fußstapfen von *Turok* und *Shadowman*. Diesmal stehen Euch jedoch keine Dinos oder Massenmörder als Feinde gegenüber – Ihr müßt Killerinsekten plattmachen, die die Erde bedrohen. Völlig aus dem Nichts hervorgezaubert – eine Spezialität des Hauses – hat Nintendo die beiden Spiele **Eternal Darkness**, ein Horror Adventure im *Resident-Evil*-Stil und **Riqa**, angeblich der größte Konkurrent von *Perfect Dark*. Wie weit diese beiden Überraschungseier jedoch gediehen sind, ist genauso ungewiß wie die Produktionsstände von *Ogre Battle 3*, ***Ridge Racer 64*** oder *Daikatana* (die Umsetzung des gleichnamigen PC-Spiels von ID-Kultprogrammierer John Romero).





Wie schon Eingangs erwähnt, hat Sony außer dem leidigen Raubkopiererthema relativ wenig Sorgen am Hals. Der Rubel rollt nach wie vor, das Preis-Leistungsverhältnis stimmt, die Popularität der Marke "PlayStation" ist ungebrochen und ein PS-Nachfolger steht bereits in den Startlöchern.
Was Sony selbst alles zeigen wird, war auch kurz vor der E3 nur bruchstückhaft in Erfahrung zu bringen. ***Spyro 2*** und ein *Tarzan*-Adventure gelten als sichere Kandidaten, ebenso wie ein ***Crash-Bandicoot*-Rennspiel** und wie *Omega Boost*, *Ape Escape* oder ***Gran Turismo 2***. Selbst wenn Sony für die nächsten Monate nicht mehr allzu viele Neuheiten in petto haben sollte, was sowieso eher unwahrscheinlich ist, dann gibt es ja schließlich noch Dutzende Third Parties, die massig Spiele in der Pipeline haben:
Fear Factory (Anime-Adventure), *Tomb Raider IV*, ***Omikron*** und *Saboteur* von Eidos sehen ziemlich lecker aus, ***wipEout 3***, *F1 '99*, ***Vandal Hearts 2***, ***Suikoden 2*** oder ***Toy Story 2*** - um stellvertretend nur einige zu nennen - sind mit Sicherheit potentielle Hit-Kandidaten, nicht zu vergessen das umfangreiche Sportspiele-Lineup u.a. von EA oder Konami. Wenn man schon keine PlayStation 2-Enthüllungen erwarten kann, dann doch zumindest eine Ankündigung hinsichtlich des Erscheinungstermins der **Pocket Station**. *ds*



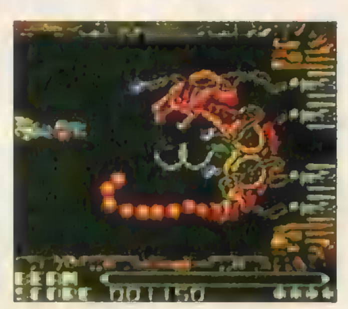
L.A.: EIN HARTES PARTY-PFLASTER!

Zu allererst möchten wir uns für die durchweg positiven Resonanzen auf das neue Pocket-Corner-Design bedanken. Da die Verbreitung des Game-Boys-Colors stetig zunimmt, und auch die Verkaufszahlen der jeweiligen Games sich mittlerweile durchaus mit denen der "Großen" messen lassen, haben wir uns dazu entschieden, Euch ab dieser Ausgabe jeden Monat die aktuellen deutschen GB-Verkaufscharts zu präsentieren.

R-Type Deluxe

Wer als Shooter-Fan die Perlen der *R-Type*-Reihe von Irem nicht kennt, hat mit Sicherheit eine ganze Menge Action verpaßt. Seit den achzigern Jahren ist *R-Type*, oder seine mittlerweile unzähligen Klones, keinesfalls mehr aus dem Genre wegzudenken. Wer auf dem Game-Boy noch nicht in Farbe gespielt hat, sollte ernsthaft über das Color-Upgrade nachdenken, zumal sich in dieser Fassung gleich beide Teile (farbig und monochrom) auf dem 8-MBit-Modul ein Stelldichein geben. Um den Sack voll zu machen, erwartet den GBC-User die Deluxe Version, in welcher Ihr Teil 1 und 2 hintereinander durchspielen müßt. Damit die Sache auf Dauer reizvoll bleibt, wurde die Schußfrequenz gewisser Gegner gesteigert, andere wiederum fliegen zudem deutlich schneller. Neue Wesen aus dem Bydo-Imperium werdet Ihr jedoch leider nicht antreffen. Die düstere, aber dennoch bunte Farboptik weiß trotz minimaler Flackerer voll zu überzeugen. Das klassische Gameplay ist alt bewährt, und – nicht zu verleugnen – stellenweise zum Zähne ausbeißen schwer. Die Deluxe-Version läuft jedoch nur auf GBC.





GBC✓ GB✓ SGB	
Schwierigkeit:	2-9
Speicheroption:	ja
Linkoption	–
Grafik:	★★★★★
Sound:	★★★★★
Spielspaß:	★★★★★

720°

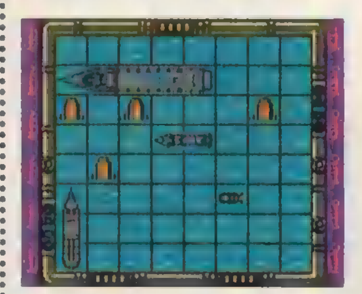
Atari Games dünnpixeliges Skatevergnügen frohlockt mit zwei Schwierigkeitsgraden, Abfahrts-, Rampen-, Slalom-, und Sprung-Parks, vielen Equipmentverbesserungen und knappen Zeitvorgaben. Die 8-Wege Steuerung ist übersensibel, die Level krass kantig und der Sound gar scheußlich kultig mit krümeliger Sprachausgabe à la *Moral Kompott 4*. Nur für Retro-Fans und die, die es werden wollen.



GBC✓ GB✓ SGB	
Schwierigkeit:	3-7
Speicheroption:	nicht möglich
Linkoption	–
Grafik:	★★☆☆☆
Sound:	★★☆☆☆
Spielspaß:	★★★☆☆

Battleship

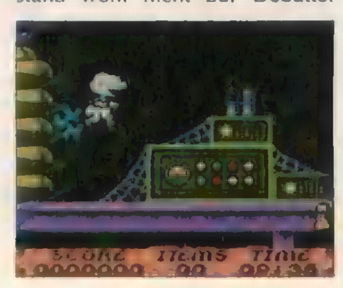
Vom Rechenblock in den Modulschacht: Kurzweiliges, teils schleppendes Schiffeversenken für unterwegs mit Extrawaffen, die Eure Seeflotte gehörig updaten. U-Boote setzen auf flächendeckende Enttarnung via Radar, Schlachtschiffe verlassen sich auf ihre 5-Treffer verursachenden „Harpunen". Richtig Freunde kommt auf, wenn man sich übers Linkkabel spielerisch gegenseitig zu Fischfutter verarbeitet.



GBC✓ GB✓ SGB	
Schwierigkeit:	3-6
Speicheroption:	Paßwort
Linkoption	ja
Grafik:	★★☆☆☆
Sound:	★★★☆☆
Spielspaß:	★★★☆☆

Rugrats

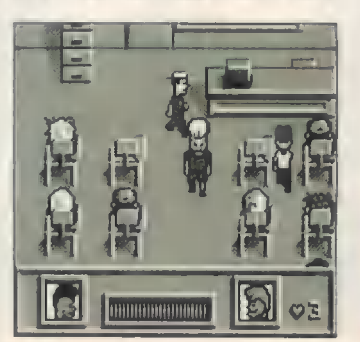
Dem Spiel neben der putzigen Grafik auch ausgewogenes Gameplay zur Verfügung zu stellen, stand wohl nicht zur Debatte. Feinkontakt geht sofort mit dem Verlust aufgesammelter Gegenstände einher, die jedoch zum Weiterkommen ins nächste Level nötig sind. So rennt man dauernd umher, diese wieder einzusammeln. Wohlgemerkt, das Game soll mit diesen Frustfaktoren ein jüngeres Publikum ansprechen – vielen Dank.



GBC✓ GB✓ SGB✓	
Schwierigkeit:	2-6
Speicheroption:	Paßwort
Linkoption	–
Grafik:	★★★★★
Sound:	★★★☆☆
Spielspaß:	★★☆☆☆

Beavis and Butthead

MTV's Couchkartoffeln brechen auf, Todd aus dem Knast zu karren, in der Hoffnung in seine Gang aufgenommen zu werden. Zehn Level seid Ihr von diesem Ziel entfernt. Eklige Spuckbälle oder runzelige Tomaten nutzt Ihr als Waffen, um Euch Lehrer, Hausmeister oder Kakerlaken von den Shorts zu halten. Nett gemachtes Grauton-Adventure ohne besondere Highlights.



GBC✓ GB✓ SGB	
Schwierigkeit:	2-6
Speicheroption:	Paßwort
Linkoption	–
Grafik:	★★★☆☆
Sound:	★★☆☆☆
Spielspaß:	★★★☆☆

Blades of Steel

Bei „Klingen aus Stahl" handelt es sich um das Farb-Remake des 1991 sehr erfolgreichen Eishockeyspiels von Konami. Die geballte Feature-Flut läßt keine Wünsche offen: Penalty-Schießen, Faustkämpfe auf dem Eis, Originallizenzen, Torszenen-Zooms, Batteriespeicher, und vieles mehr. Auf dem gefrorenen Naß geht's allerdings sehr hektisch zu, zeitweise flackert's sogar.



	GBC✓ GB SGB
Schwierigkeit:	2-6
Speicheroption:	ja
Linkoption	ja
Grafik:	★★★☆☆
Sound:	★★★★☆
Spielspaß:	★★★★☆

Defender/Joust

Midway recycelt mit Joust und Defender zwei Spielhallen-Klassiker aus den Achtzigern. In Joust fliegt man mit einem bewaffneten Etwas durch die Lüfte und vernichtet andere Luftschwärmer. Defender läßt Euch einen Spacejet navigieren, mit dem Ihr wortwörtlich auf Pixeljagd geht. Beide Titel sind grafisch der letzte Humbug – wirklich nur für Oldie-Lover!



	GBC✓ GB✓
Schwierigkeit:	3-9
Speicheroption:	nicht möglich
Linkoption:	ja
Grafik:	★☆☆☆☆
Sound:	★★☆☆☆
Spielspaß:	★★☆☆☆

Legend of the River King

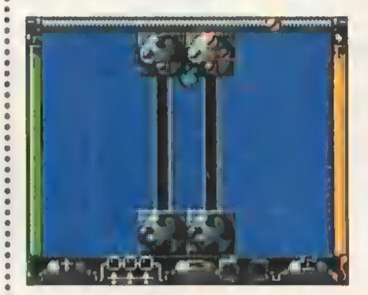
Get Bass auf dem DC muß sich in Acht nehmen – der GBC greift an. LotRK könnte man als Angel-Rollenspiel einstufen. Auf der Suche nach einem mysteriösen Fisch, der als einziges Heilmittel Eure todkranke Schwester retten kann, stürzt Ihr Euch in dieses abgedrehte Abenteuer. Wer mehr will, darf eine Fischzucht betreiben. Kultiges Game, das Get Bass irgendwie ideal ergänzt.



	GBC✓ GB✓ SGB✓
Schwierigkeit:	3-5
Speicheroption:	ja
Linkoption	–
Grafik:	★★★★☆
Sound:	★★★☆☆
Spielspaß:	★★★★☆

Logical

Ziel bei diesem süchtig machenden Puzzler ist die Anordnung von je vier gleichfarbigen Kugeln in drehbaren Auffangtellern, die durch Rinnen verbunden sind. Klingt kompliziert – ist es aber nicht. 99 Level fordern Eure grauen Zellen bis aufs Letzte. Passwörter nach Ende eines Levels können mit dem Game Boy Printer zu Papier gebracht werden – very nice.



	GBC✓ GB SGB
Schwierigkeit:	3-9
Speicheroption:	Paßwort
Linkoption	–
Grafik:	★★☆☆☆
Sound:	★★★☆☆
Spielspaß:	★★★★★

NBA Pro '99

Alles Neue macht der Mai: Konami steuert der nicht abreißenden Sportsträhne ein lizenziertes Basektballspiel bei, bei dem pro Team fünf gesichtslose Eierköpfe auf dem Court herumslamen. Außer dem Gesichtsproblem sind die Animationen top, für abgefahrene Manöver werden Zwischensequenzen eingeblendet. Wie bei NHL ist es recht mühsam, den Überblick zu behalten.



	GBC✓ GB✓ SGB✓
Schwierigkeit:	3-7
Speicheroption:	ja
Linkoption	ja
Grafik:	★★★★☆
Sound:	★★★★★
Spielspaß:	★★★★☆

Oddworld Adventures

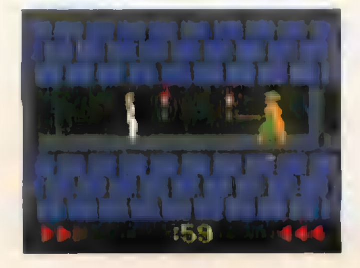
Abe goes Handheld. Suchend das heilige Feuer (zwecks Vernichtung der bösartigen Glukkons) marschiert Abe durch zahlreiche Labyrinthe mit kniffligen Puzzles. Wie in der PS-Version werden geschicktes Teamwork und getimte Sprünge vorausgesetzt. Leider ist Abe viel zu klein und hätte noch besser animiert werden können. Trotz alledem ein „freaky" Knobel-Hüpfer.



	GBC✓ GB✓ SGB
Schwierigkeit:	3-8
Speicheroption:	Paßwort
Linkoption	–
Grafik:	★★★☆☆
Sound:	★★★☆☆
Spielspaß:	★★★★☆

Prince of Persia

Eine Stunde bleibt Euch, die holde Tochter des Sultans den Klauen des Schurken Jaffars zu entreißen. Als Longjump-Lover springt, rennt und säbelt Ihr Euch in dieser Farb-Neuauflage des erfolgreichen (aber schweren) Klassikers durch bildschirmweise scrollende Labyrinthe, gespickt mit Stacheln, Falltüren und jeder Menge Wachpersonal. Die Animationen haben dabei keinen Pixel ihres Charmes verloren.



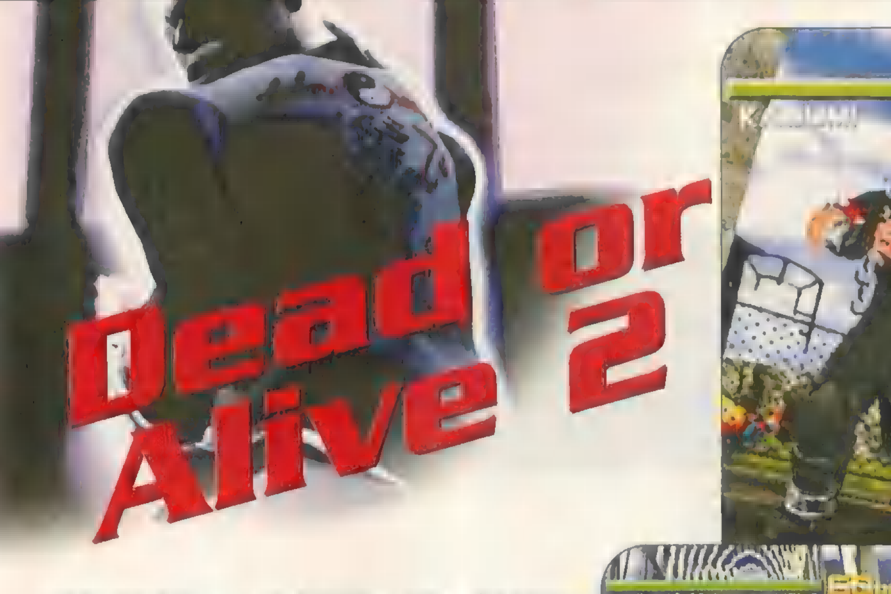
	GBC✓ GB✓ SGB
Schwierigkeit:	3-7
Speicheroption:	Paßwort
Linkoption	–
Grafik:	★★★★★
Sound:	★★★☆☆
Spielspaß:	★★★★☆

MEDIA CONTROL

Platz	(Vormonat)	Titel	Hersteller
1	(2)	The Legend of Zelda - Ocarina of Time	Nintendo
2	(1)	Wario Land 2	Nintendo
3	(3)	Die Schlümpfe 3 - Im Alptraumland	Infogrames
4	(8)	V - Rally	Infogrames
5	(4)	Game & Watch Gallery 2	Nintendo
6	(5)	Tetris Deluxe	Nintendo
7	(10)	Quest for Camelot	Nintendo
8	(6)	Bugs Bunny & Lola - Operation Karotten	Infogrames
9	(neu)	Bugs Bunny Crazy Castle 3	Nintendo
10	(7)	Sylvester & Tweety - Vogel zum Frühstück	Infogrames

Verlosung Ausgabe 5/99

Abschließend noch eine kleine Ergänzung in eigener Sache: Wir haben leider in der letzten Ausgabe versäumt, bei der Color-Power-Set-Verlosung einen Einsendeschluß anzugeben. Das möchten wir nun hiermit nachholen. Wenn Ihr also noch so ein praktisches Zubehörteil gewinnen wollt, habt Ihr noch bis zum **21.5.** Zeit.



Dead or Alive 2

Bis zu diesem Zeitpunkt sitzt Segas *Virtua Fighter 3tb* noch relativ unangefochten – sieht man mal von *Power Stone* ab – auf dem DC-Beat'em-Up-Thron. Nun naht jedoch ein gefährlicher Herausforderer. Wir haben uns vor der E3 schon mal schlau gemacht.

©TECMO, LTD. 1996,1999

Wahnsinn: Der Detailreichtum der *DoA2*-Fighter scheint selbst *Virtua Fighter 3tb* noch in den Schatten zu stellen.

Alle losen Kleidungsstücke sollen absolut lebensecht im Wind flattern.

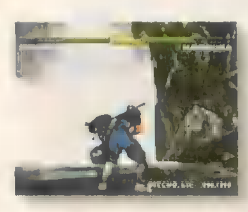
Inwieweit der Oberweiten-Heliumeffekt aus Teil 1 übernommen wird ist noch unklar.



Die Special-Move-Effekte zeigen die Naomi-Power.

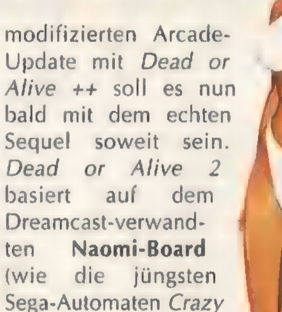


System: Dreamcast
Name: Dead or Alive 2
Genre: 3D-Beat'em-Up
Hersteller: Tecmo
Geplanter Erscheinungstermin: Ende '99



Die einzelnen Stages werden erstmal durch eine Kamerafahrt vorgestellt.

Beat'em Ups gibt's auf der PlayStation mittlerweile wie Sand am Meer, und nur wenige können sich durch unverwechselbare Features von der breiten Masse abheben. Die Umsetzung des Sega-Model-2-Arcade-Fighters *Dead or Alive* war so ein Kandidat: Bevor Hudsons *Bloody Roar 2* einen neuen "Blitzkrieg" auf der PS zelebrierte, gebührte *DoA* der Geschwindigkeitsrekord. Selbst mit Top-Reaktionen haben geübte Zocker hier mitunter ihre Probleme bekommen, weshalb wir beim Test schweren Herzens keinen Classic vergeben konnten. Sehr spaßig (vor allem für den männlichen Spieler) waren die **voluminösen Oberweiten** der auffallend vielen leichtbekleideten Kämpferinnen, die im Schlagabtausch wie Heliumballoons hin- und herwackelten. Nach einem geringfügig modifizierten Arcade-Update mit *Dead or Alive ++* soll es nun bald mit dem echten Sequel soweit sein. *Dead or Alive 2* basiert auf dem Dreamcast-verwandten **Naomi-Board** (wie die jüngsten Sega-Automaten *Crazy Taxi* und *Blood Bullet*) und ist somit ein



Mindestens fünf neue Kämpfer(innen) werden sich in *Dead or Alive 2* mit der alten Riege duellieren.

Back Suplex im Bikini: Wow!

Umsetzungskandidat Nummer 1, obwohl Tecmo das bis Redaktionsschluß immer noch nicht offiziell bestätigt hat.

Naomi-Power!

Warum sollte man aber andererseits ein Video auf der Tokio Game Show zeigen, wenn kein Interesse an einer Heimversion bestünde? Tecmo selbst hat nun die ersten – phantastisch anmutenden – Screenshots veröffentlicht, in punkto Informationen zum Spiel hält man sich jedoch noch ziemlich bedeckt. Einige Dinge scheinen jedoch klar zu sein: Die meisten Kämpfer von Teil eins (u.a. Lei Fang, Ayane, Bass & Opa Gen-Fu) werden zurückkehren und auf eine Handvoll neue Herausforderer treffen, darunter eine mysteriöse blonde Schönheit, von der bis dato weder Name noch Kampfstil bekannt sind. Grafisch liegen jedoch Welten zwischen den beiden Teilen: Team Ninja, die *Dead or Alive 2* für Tecmo entwickeln, haben einige Programmroutinen wie das **"Ultimate Full One-Skin-Model"** entwickelt, das für lebensechte Bewegungen und Animationen sorgen soll. Auch Kleidungsstücke und andere Accessoires sollen im Gegensatz zu *Tekken 3* oder auch *Virtua Fighter 3* hier mit Hilfe der Real-Time-Dynamics-Simulation-Engine absolut realistisch im Wind flattern oder in Kampftechniken miteinbezogen wer-



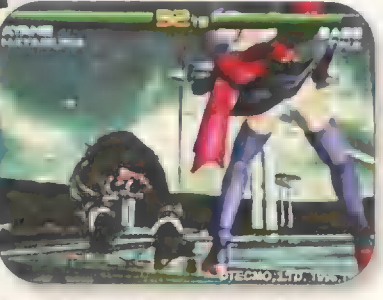
Wollen wir so eine hübsche Gestalt in die Mangel nehmen?

den. Wieviel hier im Endeffekt noch zu bewegen ist, muß sich aber erst noch herausstellen, denn allem Anschein nach haben die Female Fighters diesmal noch weitaus weniger an als im Vorgänger, hehe...
Tapeten und andere leb- und farblose Hintergründe wie – um wieder einmal das stets hochgelobte Tekken zu bemühen – sollen nun ebenfalls der Vergangenheit angehören: Schon auf den ersten Shots stechen die detailreichen und mit vielen subtilen Bewegungen und Nuancen versehenen Arenen ins Auge. Für das fertige Spiel ist geplant, **jede Stage mit einer FMV-Sequenz einzuleiten**, die dann nahezu unmerklich ins eigentliche Spiel übergeht. Als Beispiel sei hier die Cascade-Stage genannt, bei der die Kamera von einem Berghang über einen Wasserfall bis hin zu dessen Auffangbecken gleitet, vor dem sich die Duellanten schon in Position befinden. Das Drumherum läßt nun in der Tat schon einen neuen Referenz-Titel erhoffen – wie aber sieht's eigentlich mit den Kampfsport-Aktionen selbst aus?

Team-Fights à la Capcom

In diesem natürlich wichtigsten Feld verspricht Tecmo ebenfalls Bahnbrechendes: Martial-Arts-Schlachten in einem noch nie dagewesenen Detailreichtum und Animationsoverkill sollen den Beat'em-Up-Fan in ihren Bann ziehen. Durchgesickert ist auf jeden Fall schon mal, daß man das von Capcom erfundene Instant-Change-System integrieren will: Ihr kämpft also auf Wunsch wie in *Marvel vs Capcom* oder *Marvel Super Heroes vs Street Fighter* in Zweier-Teams und wechselt jederzeit zwischen Euren Haudegen. Bis zur E3 will Team Ninja (das ist doch ein Name für ein Programmierteam!) bereits eine fortgeschrittenere Version des Titels auf die Beine gestellt haben (und auch zeigen!), über die wir Euch in der VG 7/99 in Kenntnis setzen werden, sollte sie unsere hoch gesteckten Erwartungen erfüllen können. Dreamcast-Besitzer und solche, die es werden wollen, dürfen sich auf jeden Fall schon mal die Hände reiben und die Daumen ölen, denn an einer offiziellen Ankündigung auf der E3 in L.A. zweifelt in Insiderkreisen derzeit niemand. *rk*





Sexy Fights: *DoA 2* zeigt enorm viel ...

Rayman 2: The Great Escape



Nur wenn Ihr alle Gefangenen Eures Planeten befreit und die Résistance findet, könnt Ihr die Piraten besiegen.

Altbekannt und vielfach bewährt: Bei weiten Sprüngen rotieren die Haare.

Idyllisch (wäre da nicht das Piratenschiff): Rayman sprintet in die Abenddämmerung.

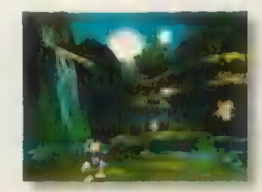
Vor sehr, sehr vielen Monden (zur Anfangszeit der PlayStation) zeigte uns ein kleiner Toon-Charakter, wie gute 2D-Jump'n-Runs auszusehen haben. Nun macht er sich daran, die 3D-Welt zu erobern...

RAYMAN 2 THE GREAT ESCAPE

System:	PlayStation / Nintendo 64
Name:	Rayman 2: The Great Escape
Genre:	3D-Jump'n-Run
Hersteller:	Ubi Soft

Geplanter Erscheinungstermin:
N64: Mai 1999/
PSX: Oktober 1999





Rayman heißt dieses kleine, quirlige Kerlchen ohne Gliedmaßen, und diesmal ist es sein Auftrag, das Universum vor den bösen Weltraum-Piraten zu retten. Diese sind nämlich auf seinem Heimatplaneten eingefallen und haben alle Bewohner gekidnappt, um sie in einem **riesigen intergalaktischen Zoo** auszustellen. Auch Rayman wurde von den Bösewichten gefangengenommen. Doch zum Glück gelingt ihm die Flucht, und er macht sich sofort auf, weitere Gefangene zu befreien. Bald lernt Rayman Ly kennen, die ihm erklärt, wie er die Piraten besiegen und so die ganze Galaxis von den Bösewichten befreien kann. Um die fliegende Festung der Piraten zu stürmen, muß er zunächst den **"way of the Smallbeeings"** (der Weg der Kleinen?) gehen. Um diesen Weg zu öffnen, brauchen die "Smallbeeings" aber Energie, die sie von den "Lums" (das sind kleine lebende Lichter) erhalten. Außerdem muß Rayman noch die vier Elemente aus vier Tempeln holen und sie dem Magier Polochus bringen. Auch Kontakte mit der **Résistance** wollen geknüpft werden, um aus dem letzten Kampf gegen den Kopf der Piratengang siegreich hervorzugehen.
So rennt und springt Rayman also durch insgesamt 17 unterschiedliche, frei begehbare 3D-Welten, die nochmal in etliche Unterlevels unterteilt sind. Natürlich stehen ihm wieder zahlreiche Fortbewegungsmöglichkeiten wie etwa Schwimmen oder Klettern zur Verfügung. Und sollte einmal ein Abgrund zu weit zum Springen sein, setzt Rayman seine Haarpracht wie im ersten Teil als Helikopter ein. In den Levels verteilt sind auch einige Rätsel im Stile von "Verschiebe den Schalter, um die Tür zu öffnen". So werden auch Eure **grauen Zellen** ein bißchen **gefordert**.
Wir sind hier alle schon sehr gespannt auf eine spielbare Version – den Infos zufolge müßte sich *Rayman 2: The Great Escape* wieder zu einem sehr interessanten Titel entwickeln. *cd*



Interview mit Michel Ancel

Anläßlich des baldigen Releases von *Rayman 2* beantwortete uns Michel Ancel, Poject Director, ein paar Fragen:
VG: Michel, kannst Du uns ein paar Hintergrundinformationen über Euer Team geben?
Michel: Einige von ihnen kommen aus der Zeichentrickszene, andere haben schon einige Erfahrung im Video-Game-Business, und ein paar Zeichner sind auch noch dabei. Was uns aber alle zusammenbringt, ist die Leidenschaft, ein gutes Produkt abzuliefern – das erzeugt eine großartige Atmosphäre im Team.
VG: Sind auch einige Leute dabei, die schon an *Rayman 1* mitgearbeitet haben?
Michel: Ja, alle sind wieder mit dabei.
VG: *Rayman 1* war ja wegen seinem 2D-Look ein gewisses kommerzielles Risiko. Wart ihr überrascht von dem unglaublichen Erfolg?
Michel: Während der Entwicklung wußten wir zwar schon, daß wir da etwas wirklich Tolles machten, auch wenn es technisch nicht auf der Höhe war. Aber mit so einem Erfolg haben wir wirklich nicht gerechnet. Ich glaube, das zeigt uns, daß es doch ein Publikum gibt, das nicht nur auf die technischen Aspekte schaut, sondern doch mehr Wert auf das Gameplay legt.
VG: Seid Ihr auch auf die Kritikpunkte der Spieler des ersten Teils eingegangen, habt Ihr aufgrund dessen auch Veränderungen am Gameplay vorgenommen?
Michel: Ja, viele der Spieler fanden, daß der erste Teil viel zu schwer war. Jetzt haben wir den Schwierigkeitsgrad besser ausbalanciert. Die versteckten Abschnitte werden aber trotzdem nur die Profis finden.
VG: Es wird also einige versteckte Missionen geben?
Michel: Ja, natürlich. Das macht doch die Spieltiefe aus. Auch wenn Du es öfter durchspielst, wirst Du immer neue Sachen entdecken.
VG: Habt Ihr irgendwelche Pläne, was Ihr nach der Fertigstellung von *Rayman 2* macht?
Michel: URLAUB!!!
VG: Danke Dir für das Gespräch!





Seiken Densetsu 4: Legend of Mana

Der erste Endgegner ist trotz seiner beeindruckenden Größe perfekt animiert. Die Erwartungen an das Endprodukt sind hoch.

Die Reise geht durch sehr idyllische und detailliert gezeichnete Landschaften.

Dies ist die Landkarte, auf der Ihr die gefundenen Artefakte verteilen könnt.



Es ist schon eine ganze Weile her, seit ein Mana das letzte Mal auf einer Konsole erschien – etwas über vier Jahre, um genau zu sein.

Doch bald erscheint auf der PlayStation mit *Seiken Densetsu 4: Legend of Mana* der lang erwartete Nachfolger zur Mana-Serie. Erste Eindrücke konnten wir schon mit der Demo, die *Saga Frontier 2* beilag, sammeln.
Wer die Disc zum ersten Mal in seine PlayStation schiebt, wird wohl sehr überrascht ob der genialen Grafik sein. *SD4: LoM* kommt **komplett im handgezeichneten 2D-Look** daher. Das Game besteht zu 99 % aus Sprites (bis auf wenige mit Polygonen aufgewertete Zaubersprüche) und ist durchgehend phantastisch animiert.
Zu Beginn des Abenteuers stehen zwei Charaktere (ein männlicher und ein weiblicher) zur Auswahl, die darauf warten, mit einer Waffe bestückt (Schwert, Axt, Zauberstab, Lanze usw.) und benannt zu werden. Wahrscheinlich bestreitet Ihr dann, je nach Wahl des Charakters, verschiedene Storylines, in der uns vorliegenden Demo-Version machte es jedoch noch keinen Unterschied. Wie bei der *Seiken Densetsu* Reihe üblich, finden sich bald noch zwei weitere Weggefährten, so daß Ihr Euch zu dritt gleich in das erste Dungeon stürzen dürft (wahrscheinlich wird ein Two-Player-Mode implementiert, den Part des dritten Charakters übernimmt die CPU). Beim Verlassen der Stadt wird Euch gleich die erste Neuerung ins Auge stechen: Die Oberlandkarte ist bis auf zahlreiche blaue Punkte komplett leer. Jeder Punkt hat eine Zuordnung zu einem bestimmten Element (Mana-Fans werden's wissen: light, dark, wood, gold, earth, wind, water und fire). Hier kommt nun das **"Landmaker"-System** zum Einsatz: Durch das Lösen bestimmter Aufgaben (wie zum Beispiel einen Endgegner um die Ecke zu bringen) erhält der Spieler Artefakte. Diese Artefakte können nun auf die blauen Punkte gesetzt werden, wodurch neue Locations entstehen. Euch stehen somit nahezu unendliche Möglichkeiten der Landgestaltung offen. Zumal sich die Artefakte, je nachdem auf welchem Feld Ihr sie plaziert, auch in unterschiedliche Gebiete verwandeln.
In den zahlreichen Dungeons wird dann das Hackebeil aus dem Rucksack geholt, viele bekannte (ich sage nur: Rabite) Gegner warten auf ihre Abreibung. Das Kampfsystem blieb nahezu unverändert. Wie schon in den Vorgängern verkloppt Ihr diverse Feinde in Echtzeit, auch die Magie kommt nicht zu kurz. Neu ist die Möglichkeit der **"Synchro-Attacks"**, bei der zwei Charaktere gemeinsam einen Team-Move ausführen. Besiegte Feinde hinterlassen Geld und Experience-Kristalle. Sammelt sie schnell auf, sonst war der Kampf an sich sinnlos.
Was bis jetzt an **Grafik und Animationen** zu sehen war, war schon sehr **beeindruckend**. Das Kampfsystem ist gut durchdacht und schnell erlernt. Auch der Sound ist jeder Kritik erhaben und dröhnt bombastisch aus den heimischen Boxen. Die Rollenspiel- / Action-Adventure-Gemeinde ist sich einig: Da kommt wohl etwas verdammt Großes auf uns zu. Bleibt nur zu hoffen, daß Squaresoft sich dazu durchringt, zumindest eine englischsprachige Version zu veröffentlichen. *cd*

Kleiner Rückblick

Nun zählt diese Serie schon stolze vier Teile. Hier ein kurzer Überblick:

Japan	USA / Europa
Seiken Densetsu (Gameboy)	Final Fantasy Adventure (Gameboy)
Seiken Densetsu 2 (Super Famicom)	Secret of Mana (Super NES)
Seiken Densetsu 3 (Super Famicom)	leider nicht
Seiken Densetsu 4 (PlayStation)	mal sehen...

Secret of Evermore (von Square USA entwickelt) wird trotz Ähnlichkeiten in der Spielmechanik und des Namens nicht zur Seiken Densetsu-Serie gezählt.



System:	PlayStation
Name:	Seiken Densetsu 4 – Legend of Mana
Genre:	Action – Adventure
Hersteller:	Squaresoft

Geplanter Erscheinungstermin: Sommer 1999 (Japan)







Saboteur



Mit *Saboteur* verspricht uns Tigon Software filmreife Fernost-Action erster Klasse. Wir sichteten für Euch die ersten Hintergrundinfos.

Jeder Eurer Schwertstreiche hinterläßt einen fantastischen, transparenten Schweif.

Von Gegnern umzingelt. Zum Glück ist Shiro schon zum Sprung bereit.

Von vorne und hinten gleichzeitig? Dank der einfachen Steuerung kein Problem.

Saboteur

System: PlayStation
Name: Saboteur
Genre: Prügel-Adventure
Hersteller: Tigon Software/ Eidos
Geplanter Erscheinungstermin: 3. Quartal 1999

Ninja – Style

Ninjitsu hat seinen Ursprung in Indien, wo es von den dortigen Mönchen zur Stärkung des Körpers, für medizinische Zwecke und zur Selbstverteidigung angewandt wurde. Als Ninjitsu dann ca. im 6. Jh. über China nach Japan kam, nahmen sich die Ninjas (japanische Auftragsmörder) dieser Mischung aus Karate, Kung Fu und Judo an und ergänzten das Ganze noch mit ein paar Eigenkreationen. Diese wären z.B. die Kunst des Tarnens und Täuschens, Shurikenjitsu (die Kunst der Wurfmesser), Kenjitsu (die Kunst des Schwertkampfes), Spionage, Sabotage und noch einige mehr. Heutzutage besinnt man sich aber wieder auf die alten Philosophien – die Tage der Ninjas sind wohl vorbei.

Wenn man jemandes Großvater tötet und auch noch die Schwester des Betroffenen entführt, sollte man schon aufpassen, wen man sich da als Gegner schafft. Denn **die Rache könnte fürchterlich sein...** So geschehen bei Shin Ienaga. Dessen Familienangehörige wurden von den Schergen der G.E.N.E. Kooperation gemeuchelt und gekidnappt. Das läßt sich unser Held selbstverständlich nicht so ohne weiteres gefallen und beginnt einen **Rachefeldzug sondergleichen.** Ausgestattet mit Katana, Kampfhund Shiro und seinen Ninjitsu-Künsten begibt sich der wackere Recke in die Höhle des Löwen, um dem Boß der Gangster-Gang gehörig den Kopf zu waschen.
Ihr lauft in der Third-Person-Perspektive durch den Industriekomplex von G.E.N.E und erwehrt Euch mit Schwertschlag und Fußkick der zahlreich auftretenden Gegnerschar. Da die Bodyguards, Wachposten und Ninjas zumeist in Rudeln auf Shin losgehen, ist er auf die tatkräftige Unterstützung seines vierbeinigen Helfers angewiesen. Dieser ist zwar nicht in der Lage, die garstigen Widersacher zu töten, jedoch kann er einige von ihnen so lange von Euch abhalten, so daß Ihr Euch nur mit einem Gegner herumschlagen müßt. Seit einem Jahr werkeln die Jungs von Tigon schon an der Game-Engine von *Saboteur* – jetzt, wo das Grundgerüst steht, kommen noch die Feinarbeiten am Gameplay. Der Schwerpunkt wird auf einen **schnellen und action-orientierten Spiel-ablauf** gelegt. Die Leute von Tigon wollen mit *Saboteur* Arcade-Feeling in die heimischen Wohnzimmer bringen. Wichtig soll dabei sein, daß man sich als Spieler vor die Konsole setzt und ohne lange trainieren zu müssen loslegen kann. Demzufolge ist die Steuerung von Shin so unkompliziert wie möglich gestaltet worden, ohne aber auf eindrucksvolle Kampfchoreographien verzichten zu müssen. Bei den häufigen Auseinandersetzungen benötigt Ihr eigentlich nur einen Kick- und einen Schwert-Button, den Rest erledigt die CPU. Für großartige Schlagserien muß nur der Button wiederholt gedrückt werden. Neben seinen Schwertkünsten setzt Shin auch diverse Tritt- und Wurftechniken ein, die den Gegner nicht nur in Erstaunen versetzen sollen.
Damit die rasante Fernost-Action nicht durch ärgerliche Schluckaufs getrübt wird, läuft das Game durchwegs mit 25 Frames pro Sekunde, was einen ungebremsten Spielablauf gewährleistet. Allerdings wird dieses Tempo (noch) mit grafischen Einbußen teuer erkauft. Die Charaktere wirken allesamt noch sehr kantig und könnten ruhig noch ein paar Polygone mehr auf den Rippen vertragen. Laut Tigon wird sich das aber alles noch bessern, schließlich hat man ja noch ein halbes Jahr Zeit. *cd*



Wie beim Friseur: So wird ein richtiger Scheitel gezogen.

ACTIVATED Tel 030 - 399 918 - 0 Fax 030 - 399 031 57



WELTNEUHEIT !

Ein neues Gehäuse für die PSX ! Wahlweise in Blautransparent oder Schwarztransparent. Passend für alle Modelle ausser SCPH 100x (PU7/8). Einfacher Umbau in 5 Minuten, und schon haben Sie die coolste PSX !

59,99 DM 3059

NEU: Demnächst in weiteren Farben !

3179 JAM!!

Das Jam!! hat die unglaubliche Eigenschaft, jedes Videosignal (Video & S-Video) so umzuwandeln, dass ein handelsüblicher PC-Monitor (VGA) dieses Bild darstellen kann. Sie können also JEDE SPIELKONSOLE mit Videoausgang in der jeweil bestmöglichen Qualität anschliessen. Egal ob PlayStation, Nintendo64, Dreamcast oder jede andere Konsole oder jedes andere Videosignal. Egal ob DVD oder Videokamera. Da ein Monitor in Schärfe und Auflösung JEDEM Fernseher haushoch überlegen ist, sehen Sie zum ersten Mal die Spiele so, wie die Spieleentwickler sie sahen - auf ihrem PC-Monitor. Ein PC ist zum Anschluss nicht erforderlich, er kann aber parallel zum (S)Videoeingang betrieben werden. Zwischen Konsole und PC kann so einfach umgeschaltet werden. Und das wichtigste: EGAL woher ihre Konsole kommt, die Grafik ist IMMER in Farbe; das JAM!! kann US-NTSC, JAPAN-NTSC und PAL in ein VGA-Signal umwandeln !

incl. PlayStation S-Videokabel **nur 179,99 DM**

S-Videokabel Nintendo64 29 DM
S-Videokabel Dreamcast 29 DM



SONY DUALSHOCK CONTROLLER BEI UNS NUR 49,99 DM !

...der einzige Shockcontroller, der zu wirklich allen Spielen kompatibel ist (CoolBoarders 3, MediEvil ...) bei uns zum Schleuderpreis ! Achtung ! Viele neue Spiele funktionieren NICHT mit Nachbau-Controllern ! NEU: Jetzt auch in Transparent, Blau, Grün und Schwarz



SUPERCHIP®

Der Superchip® mit SYPOC® - Technologie ermöglicht ausserdem das Abspielen von Importspielen. Funktioniert in jeder PlayStation, auch in den neuen Baureihen. Wir liefern Einbaupläne für alle Modelle mit. JEDER CHIP WIRD GETESTET !

Menge	Preis
Stück	15 DM
3 Stück je	12 DM
5 Stück je	7,80 DM
10 Stück je	5,90 DM
25 Stück je	5,56 DM
50 Stück je	4,98 DM



ACTIVATOR® 3129

Der Activator ist ein revolutionäres Modul für die PlayStation. Es wird einfach in den Parallelport gesteckt, und schon sind Sie in der Lage, auf Ihrer PlayStation Importspiele abzuspielen. Der lästige und garantieverletzende Umbau des Gerätes entfällt. Des weiteren ist der Activator ein vollwertiges Schummelmodul, mit dem alle gängigen Codes funktionieren. Es sind bereits ca. 500 Codes für deutschsprachige Spiele enthalten, weitere Codes können über das Joypad eingegeben werden. So können Sie in Ihren Lieblingsspielen versteckte Funktionen, wie z.B. unendlich Energie, andere Waffen, andere Strecken, neue Fahrzeuge usw. erhalten. Die Benutzerführung erfolgt über ein Menüsystem auf dem Fernseher. Das Modul wird mit deutscher Anleitung und deutschen Bildschirmtexten geliefert.

neuer Preis: nur 98 DM

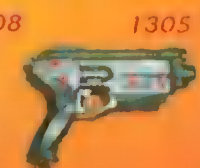


SUPERCHIP EINBAUPLATINE

Mit der Einbauplatine sparen Sie sich das zeitinsentive Vorlöten der Chips. Die Kabel sind ca. 20 cm lang, am Ende abisoliert und verzinnt. Der Chip wird gesockelt ! 5 DM, 15 Stück je 3,50 DM



1208



1305





VIRTUAL GUN®

Wir haben lange gesucht, und wir haben Sie gefunden: Die ultimative PlayStation-Waffe. Absolut Zielgenau, kompatibel zu allen Spielen (Gcon/Namco) mit KickBack-Technologie wie in der Spielhalle ! Der Schlitten der Waffe fährt zum Nachladen zurück ! Absolut realistisches Waffenverhalten !

119 DM mit Fusspedal !!!
+ Gcon Adapter



Ladengeschäft:
Gpress data service
Levetzowstr. 12a
10555 Berlin
Versandkosten 10-15 DM

NINTENDO64

- Videokabel SCART 5 DM
- Joypadverlängerung 5 DM
- RumblePACK 10 DM
- RF-Modulator 10 DM
- PAL-BOOSTER mit RF 10 DM

Linkkabel 2 Meter 17 DM
Linkkabel 7,5 Meter 38 DM
Linkkabel 30 Meter 98 DM
RGB-Kabel mit Entstörfilter 15 DM
RGB-Kabel mit Audio 22 DM
RGB-Kabel G-CON 25 DM
RGB-Kabel mit Superchip 20 DM
Padverlängerung mit Shock 15 DM
Padverlängerung ohne Shock 5 DM
Desktop-Joystick PSX 14 DM
Playstation-Tasche 28 DM
CDR-WIN 125 DM
CD-DUPE ab 1998 DM
2 InfrarotPads PSX 68 DM
RF-Antennenanschluß PSX 28 DM
PAL-Booster PSX 28 DM
PAL-Booster Dreamcast 98 DM
Cobra-Lightgun PSX 38 DM
Cobra-Pad PSX 10 DM
The Glove PSX 98 DM
Maus für PSX 29 DM
Multitap ORIGINAL SONY 68 DM
PSX umgebaut mit DualShock 299 DM
MovieCard für PSX 139 DM

MEMORYCARDS

Größe	Preis	Nr.
1 MB	9 DM	1701
8 MB	29 DM	1708
24 MB	38 DM	1724
40 MB	52 DM	1740
56 MB	62 DM	1756
72 MB	74 DM	1772

NEU: UNKOMPRIMIERTE MEMORYCARDS

Größe	Preis	Nr.
2 MB	nur 18 DM	1802
3 MB	nur 28 DM	1803
4 MB	nur 38 DM	1804
6 MB	nur 48 DM	1806
8 MB	nur 58 DM	1808





Nach nunmehr über zwei Jahren Entwicklungsarbeit nähert sich *Ape Escape* endlich seiner Fertigstellung. Wir sichteten für Euch die ersten Informationen.



System:	PlayStation
Name:	Ape Escape
Genre:	3D-Jump'n Run
Hersteller:	Sony
Geplanter Erscheinungstermin:	Juni 1999



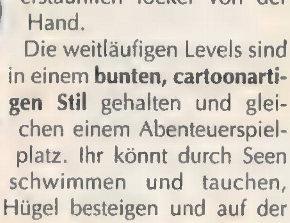


Um Rivale Nintendo's hauseigenen Blockbustern *Mario* und *Zelda* etwas entgegenzusetzen, will Sony nach Naughty Dog's *Crash Bandicoot*-Serie und Insomniac's *Spyro the Dragon* mit *Ape Escape* **noch einen Scheit ins Feuer legen**.

In der Rolle eines Jungen namens Spike ist es Eure Aufgabe, einige verrückte Affen, die aus dem Zoo-Labor ausgebrochen sind, wieder einzufangen. Nebenbei kämpft Ihr noch gegen Spector, Euren affigen Erzfeind, der vorhat, die Weltherrschaft an sich zu reißen.

In insgesamt 25 Levels müßt Ihr die abgängigen Affen suchen und einfangen, um sie zu ihrer vorgesehenen Verwendung dem Labor wieder zurückzugeben. Dazu steht Euch ein reichhaltiges Arsenal an Gegenständen wie Netz, Schwert, Steinschleuder und Affenradar zur Verfügung. Durch die "Arbeit" im Labor scheinen die Affen jedoch einiges an Intelligenz abbekommen zu haben. So laufen sie nicht nur einfach vor Euch davon, nein, sie wissen sich durchaus ihres Pelzes zu erwehren. Ausgestattet mit Lasern, Maschinengewehren, Raketenwerfern und – war ja wohl klar – Bananenschalen machen sie Euch das Leben schwer. Ihr müßt schon gut aufpassen, daß Ihr nicht plötzlich **vom Jäger zum Gejagten** werdet.

Durch die Aufteilung der Levels in einzelne Partitionen und Verkürzung der Ladezeiten gelang es den Entwicklern, sehr aufwendige und detailliert designte Szenarios zu kreieren. Ein Hauptaugenmerk wurde von den Programmierern auf den Einsatz des Dual-Shock-Controllers gelegt. *Ape Escape* ist das erste Game für die PlayStation, für das dieses Pad Voraussetzung ist. Um die Bewegung im dreidimensionalen Raum zu vereinfachen, kommen beide Analogsticks zum Einsatz. Mit dem linken Stick steuert Ihr Spike durch die einzelnen Stages, mit dem selten verwendeten L3-Button (ausgelöst durch Drücken des linken Sticks) duckt sich die Figur bzw. kriecht auf Händen und Füßen. Mit dem rechten Analogstick läßt sich die gewählte Waffe steuern (durch die analoge Eingabe könnt Ihr z.B. mit der Steinschleuder genau dosieren, wie stark Ihr schießen wollt). Die restlichen Buttons werden noch für die Auswahl der Waffen und Items sowie zur Kameraeinstellung verwendet. Ihr seht also, das Pad ist voll belegt, trotzdem geht die Steuerung der Spielfigur nach einiger Eingewöhnungszeit erstaunlich locker von der Hand.



Die weitläufigen Levels sind in einem **bunten, cartoonartigen Stil** gehalten und gleichen einem Abenteuerspielplatz. Ihr könnt durch Seen schwimmen und tauchen, Hügel besteigen und auf der anderen Seite wieder hinunterrutschen. Nebenbei werden Euch noch zahlreiche Features wie ein ferngesteuertes Auto, mit dem Ihr Euch austoben könnt, und diverse Fortbewegungsmittel (z.B. ein aufblasbares Floß) zur Seite gestellt.

Sobald wir eine voll spielbare Version in unseren Händen halten, werden wir *Ape Escape* genauestens durchtesten und Euch sofort informieren, ob der Hype hält, was er verspricht, oder ob alles nur heiße Luft ist. *cd*

Links oben erkennt Ihr die Action-Buttons, die mit diversen Waffen belegt werden.

Waffen, wie hier das Fangnetz, werden mit dem rechten Analogstick ausgelöst.

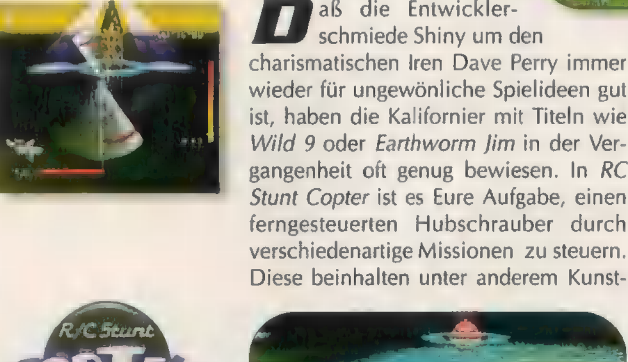
Habt Ihr einen Affen gefangen, wird er sofort zurück ins Labor teleportiert.



Links oben die Energieanzeige (zwei Kekse).



RC Stunt Copter



Die ersten Ankündigungen dieser Hubschrauber-Simulation liegen bereits deutlich mehr als ein Jahr zurück. Nun, kurz bevor dieses Game eigentlich völlig in Vergessenheit geraten wäre, erreichte uns überraschenderweise eine spielbare Alpha-Version dieses außergewöhnlichen Titels.

Mal wieder typisch für Shiny: Nicht einmal die armen Kühe werden verschont.

Wenn man direkt gegen ein Farmhaus kracht, hält das nicht einmal der stärkste Hubschrauber aus.

Während der Übungsmissionen könnt Ihr noch Manövrierhilfen einschalten.

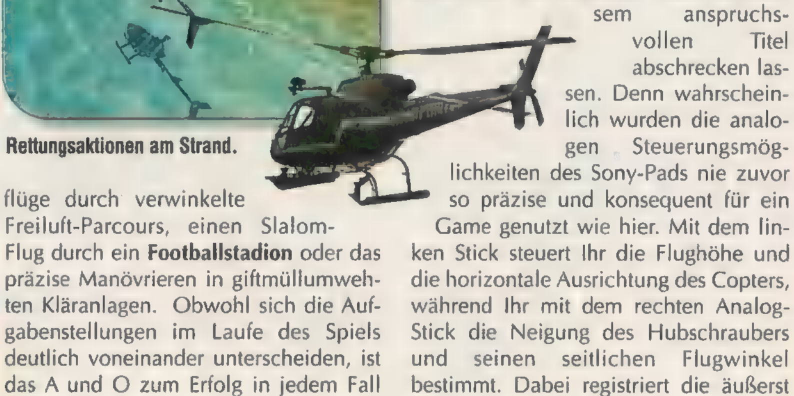


Daß die Entwicklerschmiede Shiny um den charismatischen Iren Dave Perry immer wieder für ungewönliche Spielideen gut ist, haben die Kalifornier mit Titeln wie *Wild 9* oder *Earthworm Jim* in der Vergangenheit oft genug bewiesen. In *RC Stunt Copter* ist es Eure Aufgabe, einen ferngesteuerten Hubschrauber durch verschiedenartige Missionen zu steuern. Diese beinhalten unter anderem Kunstflüge durch verwinkelte Freiluft-Parcours, einen Slalom-Flug durch ein **Footballstadion** oder das präzise Manövrieren in giftmüllumwehten Kläranlagen. Obwohl sich die Aufgabenstellungen im Laufe des Spiels deutlich voneinander unterscheiden, ist das A und O zum Erfolg in jedem Fall eine perfekte Beherrschung des Hubschraubers. Diese gestaltet sich ohne ausreichendes Training alles andere als einfach. Zwar werdet Ihr in einem schrittweise anspruchsvoller werdenden Übungs-Level perfekt in die doch sehr eigene **Flugphysik** eingeführt, doch selbst dann ist Fingerspitzengefühl und nervenstarke Joypad-Akrobatik die mindeste Voraussetzung, um auch nur einen Blumentopf zu gewinnen. Auch wenn sich das jetzt anhört, als wäre *RC Stunt Copter* ein wenig zu schwer geraten, sollte man sich dennoch nicht von diesem anspruchsvollen Titel abschrecken lassen. Denn wahrscheinlich wurden die analogen Steuerungsmöglichkeiten des Sony-Pads nie zuvor so präzise und konsequent für ein Game genutzt wie hier. Mit dem linken Stick steuert Ihr die Flughöhe und die horizontale Ausrichtung des Copters, während Ihr mit dem rechten Analog-Stick die Neigung des Hubschraubers und seinen seitlichen Flugwinkel bestimmt. Dabei registriert die äußerst sensible Spiel-Engine jede noch so gefühlvolle und sanfte Bewegung, was natürlich bei hektischen oder übereilten Bewegungen nicht mehr korrigierbare Flugfehler nach sich zieht. Wer sich jedoch erst einmal mit der Steuerung (und den mit Übung möglichen Flugmanövern) angefreundet hat, wird in diesem Game eine bislang ungekannt realistische Herausforderung finden. Insbesondere durch die Tatsache, daß sämtliche **Flugfehler** ausschließlich auf eigene Patzer in der Manövrierung zurückzuführen sind, kann dieses Game zumindest jeden Simulations-Fan fesseln. Abzuwarten bleibt, inwieweit die im Spiel gestellten Aufgaben in der finalen Version auf lange Zeit hin motivieren können. Auf jeden Fall macht es schon in der Vorab-Version einen Riesenspaß, die kniffligen Missionen durch halsbrecherische Flugaktionen und gute Nerven zu bewältigen. *ab*

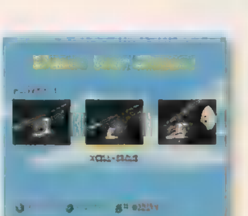
R/C Stunt Copter

System:	PlayStation
Name:	RC Stunt Copter
Genre:	Hubschrauber-Simulation
Hersteller:	Shiny Entertainment

Geplanter Erscheinungstermin: Drittes Quartal 1999



Rettungsaktionen am Strand.







Velocity: Trick Racer

Man nehme *WipEout*, *1080*, die DVD-Fassung von "Zurück in die Zukunft 2", vielleicht noch eine Prise *Cool Boarders* – schüttle es gut durch, und fertig ist *Velocity: Trick Racer*.

Motion Capturing läßt grüßen: Traumhafte Charakteranimationen, wohin das Auge blickt. So müssen DC-Spiele aussehen!

Sanfte Lichtstrahlen bahnen ihren Weg durch die Deckenfenster dieser Halle.

Fit for Flys: In dieser weitläufigen Arena findet das Aufwärmtraining statt, danach geht's auf die mörderischen Pisten.



Zugegeben, ganz so einfach war's dann doch nicht, aber die oben genannten Elemente spielten bei der Idee zu Criterion Studios' neuster DC-Grafikbombe sicher eine tragende Rolle. Wir durften uns zwar bereits an der PC-Version ergötzen, sie sogar probespielen, eine leibhaftige 1:1-DC-Ausführung wurde jedoch erst für die E3 angekündigt. Zum Game: Neun aus je über 1000 Polys zusammengeschusterte Geschwindigkeits-Rowdies liefern sich mit vier unterschiedlichen Anti-Gravitations-Boards halsbrecherische Rennen. Die Protagonisten wurden mit je 24 individuellen Fähigkeiten bedacht und sind in der Lage, über **40 akrobatische Stunts** aufs Parkett zu legen – eine geballte Ladung Personality also. Nicht weniger abwechslungsreich geht's hinsichtlich der Spielmodi zu. Time Attack, Championship, ein Storymodus mit Training und Stunt Challenge, um nur eine Handvoll der insgesamt 16 Varianten zu nennen. Als Schauplätze mußten u.a. die futuristischen Metropolen Tropical New York, Ariel Tokyo, Future London und eine neu entdeckte Wüstenstadt nahe Kairo herhalten – alles Kreationen aus über 100.000 texturierten Polygonen. Interaktive Umgebungen und höchstmögliche Bewegungsfreiheit werden bei *Velocity: Trick Racer* (ein Arbeitstitel – Namensänderungen möglich) groß geschrieben: die imposanten Tracks sind gespickt mit einer Fülle sich bewegender Objekte, **unzähligen Abkürzungen** und Routen. Aufgrund seiner bombastischen Partikel-, Rauch-, Antriebs-, Funken-, und Lens-Flare-Effekte im Internet schon jetzt zum Grafikwunder hochgelobt, könnte *Velocity: Trick Racer* auch im Multiplayer-Bereich neue Maßstäbe setzen. Bis zu vier Kontrahenten treten via Internet oder SplitScreen gegeneinander an (einen Race-Editor soll's ebenfalls geben). Der leider noch nicht bestätigte Clou: PC-ler und Dreamcast-Jünger können eventuell durch geschickte Schnittstellentechnik Duelle gemeinsam austragen – hier zeigt sich wieder die hardwarenahe Verwandtschaft beider Systeme, was auf weitere Hit-Konvertierungen hoffen läßt. Die Steuerung via PC-Keyboard machte einen hervorragenden Eindruck, **pixelgenaues Lenken** per DC-Pad (und Puru-Puru Support?) müßte insofern eine Kleinigkeit sein. Trotz all dieser Spielereien bleiben der Engine genügend Ressourcen für eine realitätsnahe Spielphysik, ausgefeilte Künstliche Intelligenz und eine augenschonende Framerate, die 30 Bilder pro Sekunde nicht unterschreitet. Wie bei den meisten Spielen in diesem Stadium der Entwicklung lassen sich hinsichtlich der Musikuntermalung (denn genau diese dürfte das Speed-Gefühl abermals steigern) noch keine Aussagen treffen. Entsprechend den SFX – einige vielversprechende Samples waren bereits zu hören – geloben die Entwickler (deren Feder auch das in der Import-Ecke getestete *Redline Racer* enstammt) dreidimensionalen Surround-Sound mit umgebungssensitiven, atmosphärischen Effekten (Deutung dieses Features sei Euch überlassen). Na, das klingt ja spannend! *cs*



Der Charakterauswahl-Screen verschweigt kein Detail.



VELOCITY: TRICK RACER

System:	Dreamcast
Name:	Velocity: Trick Racer (Arbeitstitel)
Genre:	Hoverboard-Stunt-Racer
Hersteller:	Criterion Studios/Acclaim

Geplanter Erscheinungstermin: 4. Quartal 1999









Jet Force Gemini

Wer, wenn nicht Rare, könnte das N64 aus seinem derzeitigen Dornröschenschlaf retten? Wir werfen einen Pre-E3-Blick auf das neben *Perfect Dark* aus eigenem Hause heißerwartete *Jet Force Gemini*.

Bei *Jet Force Gemini* kracht und scheppert es im besten Comic-Stil : Rare läßt die Laser-Wummen auf dem N64 sprechen!

Geschicklichkeits-Sequenzen wie dieser Tanz auf vulkanoidem Boden würzen *JFG*.

Ihr könnt aus drei Charakteren wählen, die dem bösen Imperator tüchtig einheizen.



System:	Nintendo 64
Name:	Jet Force Gemini
Genre:	3D-Plattform-Shooter
Hersteller:	Rare

Geplanter Erscheinungstermin: Ende August `99

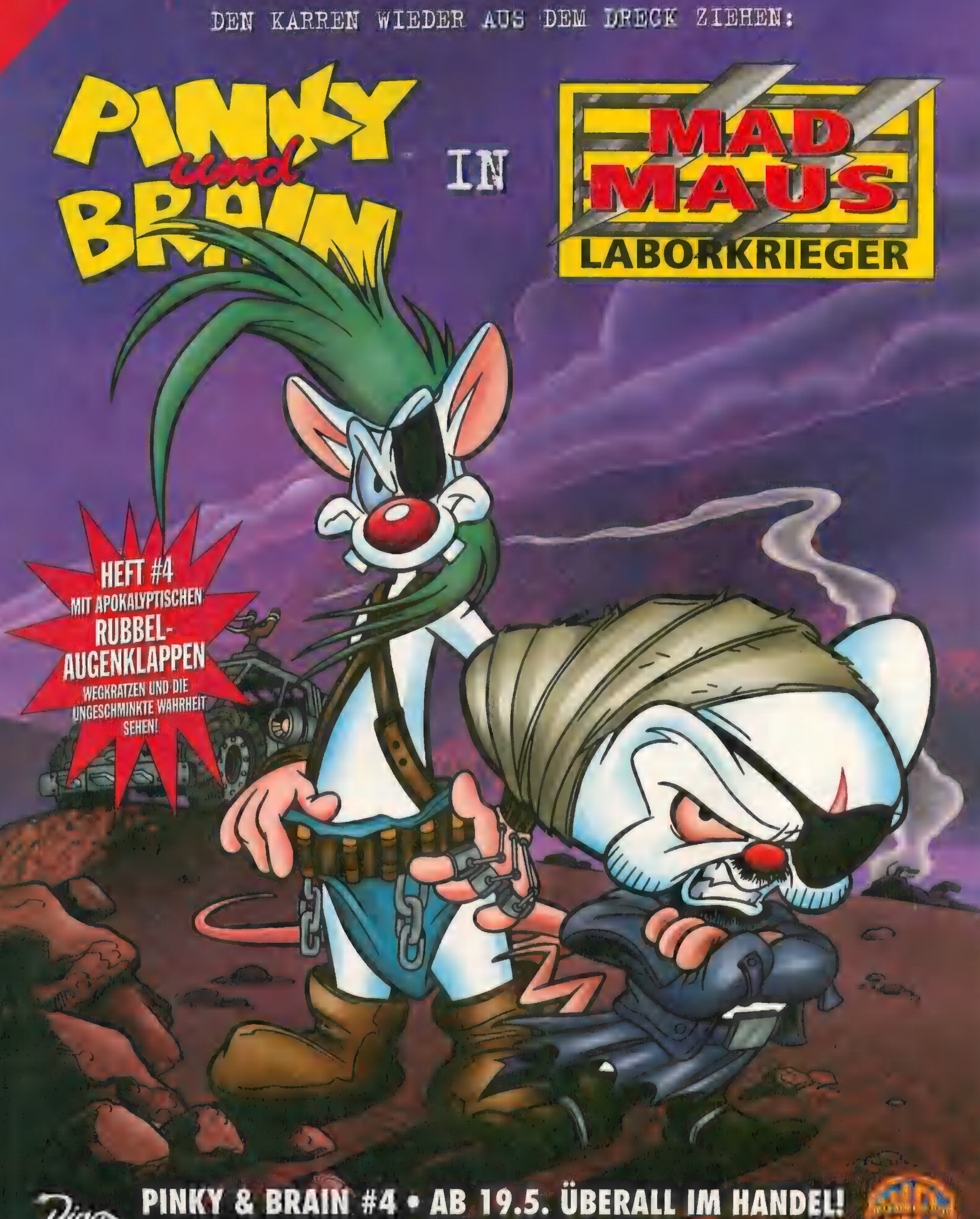
In der Videospiel-Branche ist Rare für viele ein Synonym für Geheimniskrämerei: Nahezu kein anderer Entwickler läßt so wenig Informationen über seine Projekte an die Öffentlichkeit wie die englische N64-Edelschmiede: Manche Top-Hits wie *Diddy Kong Racing* wurden dem verdutzten Fachpublikum sogar in fast fertiger Form vorgesetzt, ohne vorher (außer Gerüchten) etwas davon gesehen zu haben. Ähnliche Pläne scheint man mit dem Comic-Space-Shooter *Jet Force Gemini* vorzuhaben. Hier ein Screen-shot, da ein Bröckchen Storyline – wir haben uns jetzt auf die Hinterbeine gestellt und ein Video des Spiels aufgetrieben, auf dem Faszinierendes zu sehen ist. Ihr begleitet das Duo Juno und Vela (deshalb **Gemini = Zwillinge**) und deren Sidekick Lupus (ein putziger Hund) auf ihrer Schlacht gegen den Tyrannen Mizar auf verschiedenen Planeten. Den Horden insektoider Feinde gebt Ihr mit Euren Laserknarren Saures – und das in einer Grafik-Pracht, die auf dem Nebelwerfer Nintendo 64 nicht mehr für möglich gehalten worden wäre: **Detaillierte Aufpralleffekte** der einzelnen Lasersalven, feines Realtime-Light-sourcing, Wetterumschwung in Echtzeit und Dynamic-Reflection-Effek-te (Spiegelungen), gepaart mit einer feinen 3D-Engine sorgen für Shooter-Spaß der Extraklasse. Riesige Welten mit futuristischem Anstrich, Mutantan-Aliens und Tunnelsysteme mit vielen versteckten Items und Locations garantieren Erkundungsspaß. Die Story wird dabei von Cut-Scenes weitererzählt, die jede Stage einleiten und mit der Engine des Spiels generiert werden. Laut Rare soll die KI vor allem der riesigen Boßgegner in den Gun-Fights eine Stufe erreichen, die die Meßlatte für Shooter neu definiern wird. Nach dem, was die Firma bis jetzt geleistet hat, wird das auch niemand anzweifeln! Das ist aber noch längst nicht alles – von einem Rare-Spiel darf man auch mehr erwarten: Ihr könnt jederzeit zwischen Euren drei Team-Mitgliedern durchwechseln und so deren spezielle Fähigkeiten ausnützen, um Hindernisse und Puzzles auf die Reihe zu bekommen. Außerdem werden auch Multiplayer-Junkies ihre wahre Freude an *Jet Force Gemini* haben. Sowohl ein **Deathmatch**-Mode als auch ein **Cooperative-Mode** sind geplant – große Knarren und dicke Explosionseffekte garantiert! Wenn alles glatt läuft, wird dieser potentielle Rare-Hit-Titel auf der diesjährigen E3 zum zweiten und letzten Mal als Show-Stopper fungieren (erster Auftritt auf der 98er E3), bevor es im Endspurt auf den Release Ende August (in den USA) zugeht. *rk*



Rare: Game Masters

Der Name Rare (ehemal Ultimate Software) reicht schon aus, um die Augen von Nintendo-Spielern zum Leuchten zu bringen. Hier eine Auswahl ihrer Megaseller mit VG-Spielspaßwertung

– Donkey Kong Country 1-3 (95%/96%/94%)
– Blast Corps (89%)
– indizierter Ego-Shooter (94%)
– indiziertes Beat'em Up (–)
– Diddy Kong Racing (95%)
– Banjo & Kazooie (95%)


JETZT JEDEN MONAT NEU!
WENN DER RAUCH SICH GELEGT HAT...
UND DIE WELT IN TRÜMMERN LIEGT...
MÜSSEN ZWEI HELDEN...
DEN KARREN WIEDER AUS DEM DRECK ZIEHEN:
PINKY und BRAIN
IN
MAD MAUS
LABORKRIEGER
HEFT #4
MIT APOKALYPTISCHEN
RUBBEL-
AUGENKLAPPEN
WEGKRATZEN UND DIE
UNGESCHMINKTE WAHRHEIT
SEHEN!
PINKY & BRAIN #4 • AB 19.5. ÜBERALL IM HANDEL!
... und die TV-Serie jeden Sonntag Vormittag auf ProSieben
Dino Comics
www.DinoVerlag.de

World Driver Championship



Der Traum aller Asphaltcowboys: auf dem Highway dem Sonnenuntergang entgegen.

Die Grafik sieht schon extrem lecker aus. Vor allem die Lichteffekte wissen zu überzeugen.

Der Zwei-Player-Modus soll angeblich ohne größere Einbußen spielbar sein.

Mit *Top Gear Rally* zeigten sie uns ja schon ansatzweise, wie ein schickes Offroad-Racing-Game auf dem N64 auszusehen hat. Nun schicken sich die Jungs der Boss Game Studios an, den Olymp der Rennspiele zu erklimmen.

World Driver Championship

System: Nintendo 64
Name: World Driver Championship
Genre: Rennspiel
Hersteller: Boss Game Studios / Midway
Geplanter Erscheinungstermin: Juni 1999

Die Boliden

Die Jungs der Boss Game Studios entschieden sich schon sehr früh, nicht den Lizenzweg zu gehen. Deshalb werdet Ihr zwar keine bekannten Automarken im 34 Fahrzeuge umfassenden Fuhrpark finden, jedoch sind solche Marken wie Mustang, Viper, Porsche, Ferrari usw. deutlich zu erkennen.
Die einzige offiziell lizensierte Karre ist der TVR Speed 12. Klar, ist doch Boss Games einer der Sponsoren des Team TVR während der '99er Saison in Europa. Der Speed 12 ist dann auch das beste Vehikel in World Driver und wird nur den besten der Besten zur Verfügung gestellt.

World Driver Championship heißt der neue Hit-Kandidat, der alles bisher Dagewesene in den Schatten stellen soll. Und eines kann jetzt schon gesagt werden: Was bisher vom Game zu sehen war, läßt den Schluß zu, daß hier ein ernstzunehmender Gegner für *Gran Turismo* und Konsorten in den Boxen steht. Doch alles der Reihe nach.
Auf zehn verschiedenen Strecken, die in vier Ausführungen, wie z.B. dem Mirror-Modus, vorliegen, heizt Ihr mit Euren hochgezüchteten GT-Boliden dem Sieg entgegen. Von der verträumt-tropischen Insel Hawaii im Sonnenuntergang über die neonbeleuchteten Straßen Las Vegas ' bis zur Autobahnfahrt durch good old Germany führt die Jagd nach der Goldmedaille.
Wie auch bei *Gran Turismo* müssen verschiedene Cups gefahren (und gewonnen) werden, um an stärkere Autos zu gelangen. Dies läuft jedoch nicht über den Weg des Geldes, sondern nach dem Team, für das Ihr fahrt. So bekommen siegreiche Fahrer mit der Zeit Angebote von besseren Teams mit schnelleren fahrbaren Untersätzen. Hier ist aber Vorsicht geboten, welches Angebot Ihr annehmt, denn natürlich konkurrieren die einzelnen Teams untereinander. Geht Ihr beim falschen unter Vertrag, könnt Ihr dann unter Umständen nicht mehr in ein stärkeres Team wechseln, da dies ja ein Konkurrent ist. An den Wagen selber können keine Setups vorgenommen werden, das Gameplay konzentriert sich voll und ganz aufs Fahren.
Die 4MB-Ram-Erweiterung wird für grafische Spielereien wie z.B. einen High-Res-Modus nicht genutzt, da es dadurch angeblich sein könnte, daß die CPU überfordert würde und in die Knie geht. Etwas, das die Boss Jungs unbedingt vermeiden wollten, war doch die unkonstante Frame-Rate einer der Hauptkritikpunkte an *Top Gear Rally*. Trotzdem stellt die Grafik alles bisher auf dem N64 Dagewesene schon jetzt in den Schatten. Als Beispiele seien an dieser Stelle nur die herrlichen Lens-Flare-Effekte und Fogging (diesmal gewollt eingesetzt) herausgestellt. Auch die Replays stehen denen aus GT in nichts nach. Als Ersatz für den fehlenden High-Res-Modus mittels 4MB Expansion-Pack kann ein Hi-Rez-Letterbox-Mode angewählt werden. Durch diesen Modus wird zwar der Bildausschnitt vertikal verkleinert, jedoch bleibt die Anzahl der vertikal dargestellten Pixel gleich, was dann im Prinzip einer doppelten Auflösung gleichkommt. Horizontal, will heißen links und rechts, wird das Sichtfeld erweitert, man sieht also mehr. Besitzer eines 16:9 Fernsehers dürfen sich besonders freuen.
Vier-Spieler-Modus wird es laut Angaben keinen geben, eine technisch akkurate Umsetzung ist offensichtlich nicht möglich. Dafür wird der Zwei-Spieler-Modus ohne größere Einbußen realisiert, hier könnte sogar noch ein kleines Gimmick implementiert werden. Ähnlich wie bei NFS 4 könnt Ihr mit einem Kumpel Wettrennen fahren, der Gewinner erhält dann das Auto des Verlierers. Eventuell kommt auch das "Dex Drive" von Interact zum Einsatz. Was sich jetzt so gut liest, kann aber leider erst im Juni (hoffentlich) überprüft werden. Seien wir also gespannt. *cd*





Zwei Bilder des Hi-Rez-Modes. Na - wenn einem da nicht das Wasser im Mund zusammenläuft...

Re-Volt



Schmierfinken auf Tour: Die deftige Ausage auf der zugekleisterten Heckscheibe sollte man nicht allzu wörtlich nehmen! (N64)

Super *R/C Pro AM* goes 3D. Die *extreme-G*-Macher werkeln mit *Re-Volt* an einem systemübergreifenden Rennspiel, bei dem sich alles um **ferngesteuerte Autos** dreht. Die 28 verfügbaren Flitzer gliedern sich in die Typen Stunt-, Touring- und Special-Class Vehikel. Zwei Dutzend Strecken führen unsere bunt bepinselten Chaos-Karossen durch spinatgrüne Gärten, belebte Spielstraßen, verlassene Grundstücke oder Einkaufszentren, deren Regale aus dem Cockpit der Bolidenwinzlinge wie New Yorker Hochhausschluchten anmuten. Für einen weiteren Spielspaß-Boost sollen zwölf auf der Piste verstreute Power-Ups (Turbo, Elektroschocker, etc.) zuträglich sein. Hobbyschrauber und Straßenbauer aufgepaßt: à la *Motoracer 2* bzw. *Rally Cross 2* wird ein **komplexer Streckeneditor** gleich mitserviert. Freuen darf man sich ferner auf physikalisch akkurates Fahrzeugverhalten. So waren bei der uns gezeigten Version wippende Antennen oder – je nach Schräglage – unterschiedlich federnde Radaufhängungen sehr deutlich auszumachen. Wie *Forsaken*, *extreme-G 2* und andere Probe-Titel fällt *Re-Volt* gleichermaßen unter die Kategorie **"grafisches Sahnetörtchen"** – in Motion, versteht sich. Spannende Verfolgungsjagden für bis zu vier Partylenker soll der witzige Mehrspielermodus in vier Arenen garantieren. Vergleicht man die PlayStation- mit der Nintendo-64-Fassung, ist letztere am weitesten fortgeschritten. Hoffen wir also, daß das für August/September geplante Teil dem wirklich hervorragenden Eindruck gerecht wird, und nicht wegen Terminschwierigkeiten im Endjahresrummel untergeht. Charge your batteries and stay tuned! *cs*

Wer das Blitzsymbol einsammelt wird mit Hochgeschwindigkeit in den dunklen Abwasserkanal katapultiert. (N64)



RE-VOLT

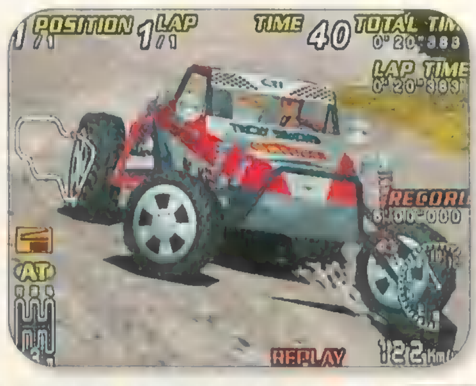
System:	Playstation/ Nintendo 64
Name:	Re-Volt
Genre:	Fun Racer
Hersteller:	Acclaim/Probe

Geplanter Erscheinungstermin: 4. Quartal 1999



Buggy Heat

Im Gegensatz zu herkömmlichen Rennwägen beschränken sich Buggys auf das absolut Wesentliche und verzichten, außer einer durch einen Überrollbügel geschützten Fahrgastzelle und einem auf härtesten Geländeeinsatz ausgelegten Fahrwerk, auf jeglichen unnützen Schnick-Schnack. Eben einen solchen "Strand-Hüpfer" gilt es in CRIs Racer *Buggy Heat* durch verschiedenste Kurse zu manövrieren. Diese bestehen aus ständig wechselnden Untergründen, die jeweils ein völlig anderes Fahr- und Lenkverhalten vom Piloten erfordern. Leider läßt die Steuerung bislang noch sehr zu wünschen übrig und reagiert viel zu träge und unpräzise, um die Kurse annähernd erfolgreich zu meistern. Oft zweifelt man, ob der Wagen auf die Lenkeinschläge überhaupt reagiert. Es bleibt zu hoffen, daß dieses Manko bis zur finalen Version behoben wird. Grafisch hingegen macht das Game bereits jetzt einen guten Eindruck und besticht durch eine gute Fernsicht und nette Details, wie sich realistisch bewegende Fahrer und aufwirbelnder Matsch und Staub. Insbesondere in den nach jedem Rennen verfügbaren Replays kommen diese Effekte sehr gut rüber. Leider läßt sich in diesem frühen Entwicklungsstadium noch nicht viel über die zur Verfügung stehenden Fahrzeuge sagen, doch werden auf jeden Fall diverse Bonusfahrzeuge enthalten sein. *Buggy Heat* wird das Puru-Puru-Pack unterstützen, und dem Spieler eventuell sogar die Möglichkeit bieten, auf dem VMS gespeicherte Fahrer in einem Mini-Game unterwegs weiter zu entwickeln. Wir hoffen, Euch schon in der nächsten Ausgabe einen umfangreicheren Test zu präsentieren. *ab*



Im Replay sieht alles doppelt so spektakulär aus.



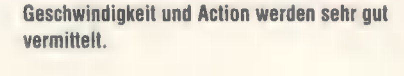
Das Federn der Karosserie bekommt man aus dieser Perspektive hautnah zu spüren.



System:	Dreamcast
Name:	Buggy Heat
Genre:	Fun-Racer
Hersteller:	CRI

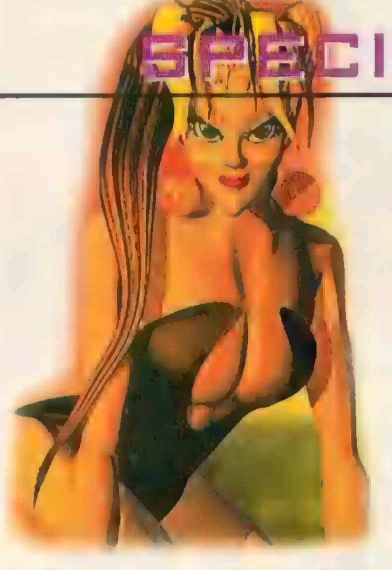
Geplanter Erscheinungstermin: Ende Mai 1999





Geschwindigkeit und Action werden sehr gut vermittelt.

In dieser Perspektive könnt Ihr Eurem Fahrer beim Schalten zusehen.



Das große Videospiele-Quiz

So, genug auf dem Sofa faul in der neuen VG geschmökert – jetzt seid Ihr dran: Testet Euer Videospiele-Wissen in unserem umfangreichen Profi-Quiz, bei dem sich herauskristallisiert, wie ernst Ihr Euer Hobby nehmt, und ob Ihr es mit uns aufnehmen könnt.

Ha, Du denkst, Du weißt alles über die schönste Nebensache der Welt (in diesem Fall Videospiele!)? Dann sieh Dich vor: Die VG-Gang hat nächtelang darüber gebrütet, mit welchen beinharten Fragen wir nachprüfen können, ob Ihr würdig seid, es mit uns aufnehmen zu können und den Titel "Mitglied der VG-Gang" zu tragen. Dazu haben wir uns acht Themengebiete ausgedacht, die so ziemlich alles von Oldies über Exoten, Zubehör, Helden bis hin zu den neuesten Konsolen abprüfen. Zu gewinnen gibt es diesmal nichts, außer der Ehre, die Euch ab einer bestimmten Punktzahl zuteil wird. Macht zuerst alle Fragen durch – die jeweils erreichbaren Punkte stehen in der Lösung am Ende. Achtung: Zwischendurch Spicken in der Lösung verbietet der VG-Ehrenkodex unter Androhung von zwei Wochen Wasser, Brot und *Cosmic Spacehead*! Sollte es nicht zu einer Top-Punktzahl gereicht haben – Don't Panic: Dieses Quiz richtet sich absolut an die Veteranen unter Euch Zockern. Also: An die Bleistifte und los geht's!

Kapitel 1: Der Saturn



1. Der Polygon-Schläger *Virtua Fighter 3tb* rockt seit Ende letzten Jahres auf dem Dreamcast. Wieviele Teile der Serie erschienen eigentlich für den Saturn? In welchem SAT-Spiel treten noch *Virtua Fighter*-Charaktere auf?



2. In welchem Genre hat sich Segas 32-Bitter als der PlayStation überlegen herausgestellt?

3. Wie heißt das letzte offiziell erschienene PAL-Saturn-Game?

Kapitel 2: Beat'em Ups

1. Während Namco als Arcade-Veteran bekannt ist, lebt Square eher von seiner RPG-Reputation. Wer von beiden hat eigentlich mehr Beat'em Ups auf der PlayStation herausgebracht?

2. Welche der folgenden Prügelspiele sind nicht auf der PlayStation erschienen?

(a) Fatal Fury Real Bout Special: Dominated Mind
(b) Toshinden S
(c) Galaxy Fight
(d) Weapon Lord
(e) King of Fighters '97

3. Thema Neo Geo: Listet man die folgenden SNK-Serien gemäß der Anzahl ihrer Teile auf der 16-Bit-Arcade-Konsole der Reihe nach auf – wie wäre die richtige Reihenfolge?

(a) 1. *Fatal Fury* 2. *King of Fighters* 3. *Art of Fighting* 4. *World Heroes*

(b) 1. *King of Fighters* 2. *Fatal Fury* 3. *World Heroes* 4. *Art of Fighting*

(c) 1. *Fatal Fury* 2. *King of Fighters* 3. *World Heroes* 4. *Art of Fighting*

(d) 1. *King of Fighters* 2. *World Heroes* 3. *Fatal Fury* 4. *Art of Fighting*

Einen Bonuspunkt gibt's, wenn Du weißt, von welcher Serie nie ein Teil den Weg auf den Saturn gefunden hat.



Kapitel 3: Exoten

1. Atari war einer der Pioniere der Videospielegründerzeit. Nenne mindestens drei Konsolen dieses Veteranen!

2. Neben Beat'em Ups ist das Neo Geo von SNK auch bekannt für exzellente Games eines anderen Genres – welches?

3. Auch ein "Riese" wie Nintendo leistete sich einmal einen derben Konsolen-Flop. Wie hieß das Gerät?

Kapitel 4: Oldies

1. Nicht erst seit den Next-Generation-Konsolen boomt die Zubehörindustrie. Auch viel früher gab es schon eine Menge Nützliches, aber auch sinnlose Hardware-Add-Ons für diverse Konsolen. Ordne folgendes Zubehör der jeweils passenden Konsole zu:

(a) Trackball
(b) Bazooka (Lightgun-Panzerfaust)
(c) Lightpen

(1) MB Vectrex
(2) Super Nintendo
(3) CBS ColecoVision

2. Was kostete ca. ein neues Spitzenmodul zur Blütezeit des CBS ColecoVision in Deutschland?





3. Wie hieß der *Asteroids*-Clone auf dem Vectrex, der Vektorgrafik-Konsole mit eigenem Monitor?

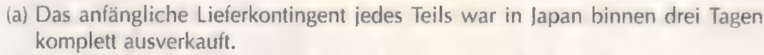
Was konnte dieses Game als einziges auf dem Vectrex von sich behaupten?

Kapitel 5: Rennspiele

1. Racer auf der PlayStation gibt's wie Sand am Meer. Welche der folgenden Titel haben ihren Ursprung jedoch auf anderen Konsolen?

(a) *Need for Speed*
(b) *Ridge Racer*
(c) *Moto Racer*
(d) *V-Rally*
(e) *Test Drive*
(f) *TOCA Touring Cars*

2. Wer Rennspiele sagt, muß im selben Atemzug *Ridge Racer* erwähnen. Welche absolute Kuriosität zeichnet diese vierteilige Serie aus, was von keiner anderen Videospiel-Serie behauptet werden kann?



(a) Das anfängliche Lieferkontingent jedes Teils war in Japan binnen drei Tagen komplett ausverkauft.
(b) Jeder Teil erschien in Japan exakt am 4.Dezember des jeweiligen Jahres.
(c) Jeder Teil wurde von der AJSPA (All Japan Software Producers Association) zum besten Rennspiel des Jahres gekürt.



3. Auch Rennspiele erfahren manchmal Namensänderungen auf anderen Märkten. Wie hieß *WipEout 2097* in den USA? Und wie auf dem Saturn?





Kapitel 6: Videospiel-Helden

1. Aus welchem Mega-Drive-Spiel stammt der wackere Ritter Arthur, der nach einem Hit seine Rüstung verlor und fortan in der Unterhose weiterkämpfte?

(a) *Ghosts'n'Goblins*
(b) *Ghouls'n'Ghosts*
(c) *Super Ghouls'n'Ghosts*

2. Unorthodoxe Helden haben vor allem auf der PlayStation Hochkonjunktur. In welchem Spiel rennt der Held mit einem Totenkopf auf dem Hals herum?

(a) *Medievil*
(b) *Skullmonkeys*
(c) *Ninja*

3. Wem und welchem Spiel sollte die Beutelfuchsratte Crash in *Crash Bandicoot* Konkurrenz machen?



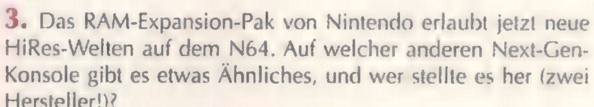


Kapitel 7: Nintendo

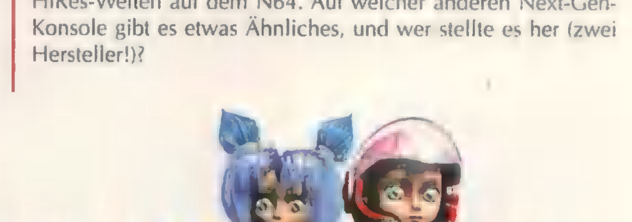
1. Was wäre Nintendo ohne seine Edelschmiede Rare? Was glaubt Ihr, ist der VG-Spielspaßdurchschnitt aller Rare-N64-Titel (auch der mittlerweile indizierten)?

(a) 91,5 Prozent
(b) 88,75 Prozent
(c) 93,25 Prozent

2. Welches *Mario*-Spiel bekam wohl die höchste VG-Spielspaßwertung?



3. Das RAM-Expansion-Pak von Nintendo erlaubt jetzt neue HiRes-Welten auf dem N64. Auf welcher anderen Next-Gen-Konsole gibt es etwas Ähnliches, und wer stellte es her (zwei Hersteller!)?





Kapitel 8: Megamix

1. Jedes Rennspiel ist bemüht, reale Edelkarossen zu lizensieren. Nenne zwei Games, die einen Automobilhersteller oder ein echt existierendes Auto im Namen tragen!

2. Was war eigentlich die erste echte 32-Bit-Konsole (d.h. kein Add-On!)?

3. Nenne je zwei ehemalige Code- bzw. Projektnamen für die Next-Gen-Maschinen Dreamcast und Nintendo 64!



AUSWERTUNG:

51-46 Punkte: Mitglied der VG-Gang
Wenn die Bezeichnung absoluter Videospiele-Freak auf jemanden zutrifft, dann auf Dich! Du weißt einfach alles über Dein Hobby Nr. 1, angefangen bei den ersten beweglichen Pong-Pixeln bis hin zum neuesten Texture-Mapping-Action-Thriller und hast schon mindestens zehn Konsolen besessen. Wenn wir jemals wieder Verstärkung brauchen sollten, wärst Du eine der Top-Adressen dafür. Nochmals Kompliment!

45-40 Punkte: Der Multi-Gamer
Dank jahrelangem VIDEO-GAMES-Schmökern weißt Du auf fast alle Fragen die richtige Antwort, und seien sie noch so speziell. Auf PlayStation, N64 und Saturn kennst Du Dich besser aus als in Deiner Westentasche. Lediglich im Bereich Oldies gilt's vielleicht noch die ein oder andere Wissenslücke zu schließen, die Dich als Mitglied der VG-Gang qualifiziert. Doch dafür haben wir ja unsere Oldie-Rubrik eingeführt.

39-34 Punkte:
Der Single-Plattform-Spezialist
Du beginnst, Dein Hobby zunehmend ernst zu nehmen und akkumulierst langsam aber sicher durch eifriges VG-Lesen und Zocken echtes Basiswissen. Hinsichtlich Deiner Konsole macht Dir so schnell niemand etwas vor. Sobald es aber auf unbekanntes Terrain (sprich andere Maschinen) geht, stehst Du wissenstechnisch auf wackligen Beinen. Um in die nächsthöhere Dimension des Videospielers aufzusteigen, benötigst Du über kurz oder lang noch eine weitere Konsole. Mit nur einer Maschine behält man halt den Überblick in der ausladenden VG-Welt nicht ganz so leicht. Den ersten Schritt dazu mit dem Kauf der VG als Multiplattform-Magazin hast Du aber schon getan.

33-25 Punkte: Der Light-User
Du interessierst Dich zwar grundsätzlich für das Thema Videospiele, zählst Dich aber nicht zu den Hardcore-Zockern, die nächtelang das Internet nach Release-Terminen für kommende Hits oder Screenshots selbiger durchforsten. Die Beschäftigung mit dem Pad Deiner Konsole ist für Dich eine Freizeitbeschäftigung wie jede andere auch. Doch paß auf – der Videospiele-Virus infiziert Dich schneller als Du denkst! Es könnte durchaus sein, daß es Dir blad nicht mehr reicht, einmal im Monat bei Deinem Händler vorbeizuschauen ...

24-16 Punkte: Der Neueinsteiger
Du nennst erst unlängst eine PlayStation oder ein Nintendo 64 Dein Eigen und bist gerade dabei, Dich in diese neue Welt hineinzuspielen. Ein paar Jährchen und einige hundert Endgegner-Duelle mußt Du aber schon noch investieren. Obwohl Du schon erste Erfahrungen gesammelt hast, kannst Du mit dem Wissen von Spieleveteranen mit jahrzehntelanger Erfahrung vielleicht noch nicht aufwarten, aber es ist ja bekanntlich noch kein Meister vom Himmel gefallen! Übung macht eben solche!

15-0 Punkte: Der Jungspund
Nein, Nintendo ist keine Gebäudereinigungsfirma, und Mega Drive bezeichnet auch nicht den neuesten Ferrari-Sportwagen. Scherz beseite: Wahrscheinlich hast Du noch keine 10 Jahre Konsolen-Erfahrung hinter Dir. Muß auch nicht sein! Sehen wir es mal so: Solange Du keine CDs in den Nintendo-64-Modulschacht rammst und bei der Sony-Hotline mit Fragen nach einem neuem *Sonic*-Spiel für entnervte Fälle für den Psychiater sorgst, fröne ruhig weiter Deinem Spielvergnügen und beantrage sofort ein VG-Abo!

Lösungen:

Kaptitel 1: 1. 3 Teile (*Virtua Fighter, Virtua Fighter Remix* und *VF 2*). *VF*-Haudegen kämpfen auch in *Fighter's Megamix* um Ruhm und Ehre (2 Punkte)
2. In punkto 2D-Beat'em Ups oder allgemein gezeichneten 2D-Games hat die PS aufgrund des weitaus geringeren RAMs nichts zu melden (2 Punkte).
3. Schnüff...mit dem *Resident Evil*-Clone *Deep Fear* (VG-Spielspaß 83 Prozent) ging die PAL-Saturn-Ära letztes Jahr zu Ende (1 Punkt).

Kapitel 2: 1.Wer hätte das gedacht: Square (*Bushido Blade 1,2, Tobal 1,2 & Ehrgeiz*) gewinnt mit 5:4 gegen Namco (*Tekken 1-3, Soul Blade*). *Ehrgeiz* war übrigens nur in den Arcades eine Koproduktion der beiden (2 Punkte).
2. (b) *Toshinden S* war SAT-only (d) *Weapon Lord* ist ein Super-Nintendo-Beat'em-Up von Namco (2 Punkte)
3. (c) Nicht ganz einfach: Die Reihenfolge ist *Fatal Fury* (7 Teile) vor *KoF* (5 Teile), *World Heroes* (4 Teile) und *Art of Fighting* (3 Teile) (2 Punkte). Nur von *Art of Fighting* erschien kein Teil für den Saturn (1 Bonuspunkt).

Kapitel 3: 1. VCS 2600, VCS 7800, Atari Lynx, Atari Jaguar (für jede Nennung einen Punkt – maximal 3)
2. Shoot'em Ups bzw. Action-Shooter (2 Punkte) wie z.B. *Last Resort, Viewpoint , Pulstar & Metal Slug 1-2.*
3. Mit dem Virtual Boy – einer Kreuzung zwischen Fernglas und Handheld – machte man sich keine Freunde in der Fangemeinde (2 Punkte).

Kapitel 4: 1.(a)-(3), (b)-(2) und (c)-(1) (3 Punkte).
2. Unglaublich: Mitte der 80er Jahre waren schon sage und schreibe ca. DM 130,-- bis 140,-- für absolute Neuheiten wie *Mr.Do, Gorf* oder *Subroc* fällig (1 Punkt).
3. Das Teil hieß *Minestorm* (1 Punkt) und war default-mäßig in der Konsole installiert (1 Punkt).

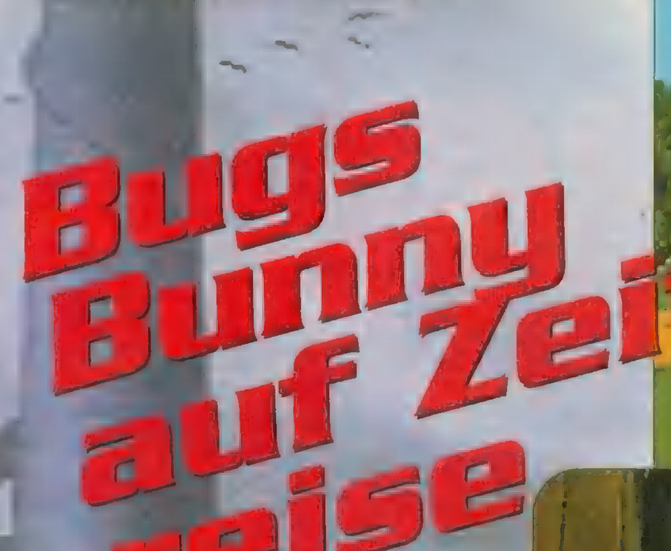
Kapitel 5: 1. (a) *Need for Speed* debütierte auf dem 3DO und (e) *Test Drive* machte schon das Mega Drive unsicher (2 Punkte).
2. (b) Es ist wirklich wahr: Der 4.Dezember ist in Japan *RR*-Day ('94, '95, '96 & '98).(2 Punkte).
3. In Amerika wurde Psygnosis Renner unter *WipEout XL* vertrieben (1 Punkt). Auf dem SAT hieß es ganz normal *WipEout 2097* (1 Punkt).

Kapitel 6: 1. (b) Obwohl Arthur der Star in allen drei Spielen war, war dies der einzige auf dem MD erschienene Titel (2 Punkte).
2. (a) Ritter Sir Daniel Fortesque war das arme Wesen – in *Skullmonkeys* liefen nur die Gegner mit Totenköpfen herum (2Punkte).
3. Seinerzeit tobte der Jump'n'Run-Krieg zwischen Crash, Nights und Mario und den Systemen Saturn, PS und N64. Der Hauptkonkurrent war aber Nintendos Mario und *Mario 64* (2 Punkte).

Kapitel 7: 1. (c) 93,25 Prozent: Das nennen wir eine Quote aus *Diddy Kong Racing* (95), Banjo & Kazooie (95), *Blast Corps* (89) und indiziert (94) (2 Punkte)!
2.Das war *Super Mario World 2* (Super Nintendo) alias mit 97 Prozent (2 Punkte).
3.Auf dem Saturn erfreuen die RAM-Expansion-Paks von SNK und Capcom die japanischen 2D-Beat'em-Up-Freunde (3 Punkte).

Kapitel 8: 1. z.B. *Automibili Lamborghini* (N64), *Beetle Adventure Racing* (N64), *Porsche Challenge* (PS) (2 Punkte plus einen Bonuspunkt für eine dritte Nennung)
2.Das 3DO (2 Punkte)
3.N64: Ultra 64, Project Reality (2 Punkte), Dreamcast: Dural, Katana (2 Punkte).





Bugs Bunny auf Zeitreise

Da kennen wir doch aus den Cartoon: Wer zu neugierig ist, kriegt 'nen Tritt.

Der Anfang allen Übels: Bugs aktiviert gerade die Zeitmaschine.

Noch fühlt sich Bugs in der Badewanne wohl - bis er merkt, daß es gar keine ist.

Konnten wir letzte Ausgabe schon mal einen schnellen Blick auf Bugs' PlayStation Auftritt werfen, bekamen wir von Infogrames diesen Monat eine ausführliche Preview-Version zugeschickt.



System:	PlayStation
Name:	Bugs Bunny auf Zeitreise
Genre:	3D-Jump'n-Run
Hersteller:	b'heivje(r) Interactive / Infogrames

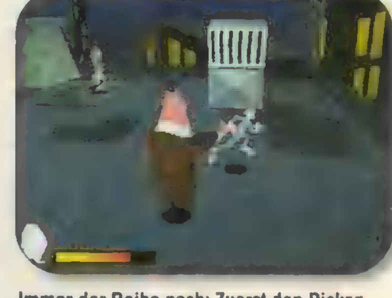
Geplanter Erscheinungstermin: Juni 1999

Durch diesen kleinen Appetizer in der letzten Ausgabe waren wir ja schon mächtig gespannt auf das, was da kommen möge. Kurz zur Story: Bugs hätte doch lieber bei Albuquerque rechts abbiegen sollen. Anstatt bei Pizmo-Beach ist er nun mitten in einer alten Scheune "right in the middle of nowhere" aus seinem Erdloch gestiegen. Doch was ist das? Ganz hinten im Eck steht eine seltsam anmutende Maschine. Neugierig wie der Hoppler nun mal ist, wird der Apparat natürlich sofort einer gründlicheren Untersuchung unterzogen. Dabei passiert Bugs ein großes Mißgeschick, das er gleich darauf unheimlich bereuen wird. Tollpatschigerweise legt er nämlich einen Hebel um, der das Gerät, das in Wirklichkeit eine **Zeitmaschine** ist, flugs in Betrieb setzt. Nun ist unser armer Rammler gefangen in einem Zeitloch und muß sich durch sechs Zeitzonen zurück in die Gegenwart kämpfen. Unterstützt wird er dabei von Merlin dem Zauberer, der ihm bei Problemen hilfreiche Tips gibt.

Unsere Preview-Version war schon ohne Einschränkungen spielbar, es fehlt lediglich noch das übliche Feintuning bei der Kameraführung, Cutscenes, Musik und Soundsamples etc. Doch auch in dieser frühen Version gibt sich das Game keine Blößen. Durch die wunderbar schräge Grafik und die witzigen Animationen wird das Flair des Cartoons bestens eingefangen. Unterstützt wird dieser Eindruck nochmal mit feinsten Looney-Tunes-Sounds. Auch das Gameplay an sich gibt einiges her. Die Hauptlevel sind trickreich durchdesignt und mit einigen Schalter- und Verschieberätseln versehen. Genial sind die vielen Sublevels, die an Abwechslungsreichtum und irrsinnig komischen Einfällen fast nicht mehr zu übertreffen sind. Daß mittlerweile bei den meisten Jump'n-Runs diverse Fortbewegungsmittel schon zum guten Ton gehören, ist ja bekannt. Wo aber sonst fahrt Ihr gleich mit **fünf verschiedenen Vehikeln hintereinander** durch den Level? Dies passiert Euch nämlich im 30er-Jahre-Amerika-Level. Anfangs liefert sich Bugs eine heiße Autoverfolgungsjagd mit zwei Gangstern, steigt dann auf ein Motorrad um, tauscht dies danach mit einem Tandem (auf dem auch die




Zum brüllen! Daffy Duck versucht sich in der Rolle des Rächers von Sherwood.



Immer der Reihe nach: Zuerst den Dicken beseitigen, erst dann ist der Kurze dran.




Das ist die im Text angesprochene Verfolgungsjagd. Vom Auto über Tandem zur Wildsau - noch abgedrehter geht's kaum mehr.





Jetzt isser verwirrt: So viele Erdlöcher und nur ein Hase. Wo kann er nur stecken?



Im Amerika der 30er-Jahre müßt Ihr Gangster daran hindern, die Bank auszurauben.

Ganoven sitzen), das bald darauf zerbricht, wodurch zwei Einräder entstehen. Zu guter letzt kracht Ihr noch in eine Scheune, aus der Ihr, auf einer Wildsau reitend, weiter vor den bösen Buben flieht. Die Lachnummer schlechthin.

Als Gegenspieler fungieren **alte Bekannte wie Elmer Fudd oder Daffy Duck**. Daffy z.B. zieht sich im Mittelalterlevel ein Robin Hood Kostüm über und klaut Euch die mühsam gesammelten Items. Wenn er dann versucht, sich im Dickicht des Waldes zu verstecken, könnt Ihr ihn wie eine reife Birne von den Bäumen schütteln. In ähnlich witzigem Stil präsentierten sich die Cut-Szenes (die übrigens mit der Game-Engine gemacht wurden), die jeden neuen Level einleiten. Zum Teil **aus den Cartoons übernommene Kommentare Bugs Bunnys** und aberwitzige Dialoge sorgen für Lacher am laufenden Band.

Die Steuerung ist schon jetzt tadellos, mit dem Analogpad läßt sich Bugs millimetergenau durch die Stages dirigieren, aber auch der Digitalmodus läßt keine Wünsche offen. Alles in allem weiß *Bugs Bunny auf Zeitreise* auf der ganzen Linie zu begeistern. Freunde guter Jump'n-Runs können sich das Game schon mal vormerken, für Looney-Tunes-Fans wird vermutlich sowieso kein Weg daran vorbeiführen. Wenn jetzt wirklich nur mehr das Feintuning gemacht und nichts mehr verschlimmbessert wird, steht uns hier mit Sicherheit ein absoluter Kracher ins Haus. *cd*

Bugs Bunny Q&A

b'heivjə(r)



Q: Wie kamt ihr dazu, ein Spiel für Infogrames zu machen?

A: Infogrames war der Publisher von *Jersey Devil* in Europa. Ihnen gefiel der Cartoon-like-style von *JD*, und da Infogrames ja die Lizenz für die Looney-Tunes-Charaktere hat, lag es nahe, uns mit der Entwicklung von *Bugs Bunny* zu betrauen.

Q: Was sind die vier wichtigsten Elemente in *BBaZ*?

A: Action: Bugs kann mehr als 20 verschiedene Aktionen, wie z.B. Kisten verschieben, seine Ohren als Propeller einsetzen etc., ausführen.

Erkundung: Viele Items, Bonusräume und versteckte Abschnitte warten darauf, vom Spieler entdeckt zu werden.

Puzzles: Wie komme ich an unerreichbar erscheinende Gegenstände, was muß ich tun, um eine verschlossene Tür zu öffen? Das sind nur einige der Rätsel, die in *BBaZ* vorkommen.

Geschwindigkeit: Manchmal müßt Ihr in einer heißen Verfolgungsjagd vor einem Gegner fliehen, oder bestimmte Passagen in einer vorgeschriebenen Zeit absolvieren. In vielen Levels ist es nötig, gegen die Uhr anzutreten, um etwa massenhaft Karotten oder sonstige Items zu erhaschen.

Q: Welche Limits wurden Euch – hardwarebedingt – bei der Entwicklung gesetzt?

A: Naja – Arbeitsspeicher ist immer ein großes Problem. Je größer man ein Level macht, desto weniger komplexe, animierte Objekte kann man darin unterbringen. Aber wir glauben, daß wir eine recht gute Balance zwischen der Levelgröße und den darin vorhandenen Details gefunden haben. Auch die geringe Anzahl der Polygone, die die PlayStation darstellen kann, war ein Problem für uns. Da wir ja Vorschriften der Warner Brothers haben, wie die Figuren auszusehen haben, mußten wir versuchen, möglichst detaillierte Charaktere mit möglichst wenig Polygonen zu designen. Aber auch das ist uns, glaube ich, sehr gut gelungen. Bugs besteht z.B. aus 400 Polygonen, die restlichen Figuren setzen sich aus immerhin noch 150 bis 300 Polygonen zusammen.

Q: Hattet ihr irgendwelche Ideen, die dann aber doch nicht realisiert wurden?

A: Oh ja! Wir hatten sehr viele Ideen für *BBaZ*, und einige davon wurden auch wieder verworfen. Einfach aus dem Grund, weil sie vielleicht nicht witzig genug waren oder nicht zum Gesamtdesign paßten.

Q: Wie viele Leute arbeiten an Bugs Bunny?

A: Wir haben vier 3D-Modellierer, einen, der die ganzen Texturen macht, drei Animateure, fünf Programmierer, einen Level- und zwei Game-Designer. Außerdem arbeiten ab und zu noch ein paar Jungs aus unserer R&D Abteilung an der Game-Engine. Insgesamt sind wir im Moment so an die siebzehn Leute.

Q: Was habt ihr davor gemacht? Seid ihr alles sozusagen alte Hasen oder noch relativ neu in der Branche?

A: Ungefähr die Hälfte des Teams sammelte schon Erfahrungen mit *JD*, die anderen sind noch Newcomer. Unser Lead-Designer und der Chief-Programmer sind wirklich schon alte Hasen mit über 25 Jahren Erfahrung.



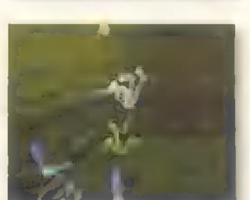














Dem Bullen müßt Ihr geschickt ausweichen, sodaß er ungebremst in die Wand knallt.



Prehistoric Bunny. In der Steinzeit dienen Dinosaurierköpfe als Plattformen.



Verd... Wo geht's denn nun nach Albuquerque? Bei London rechts abbiegen?

Legend of Kartia

Zwischen den Kämpfen könnt Ihr Euch für einen Arenakampf eintragen lassen. Der Sieger erhält zahlreiche Extras.

Die Magieeffekte sind zwar nicht mehr "up to date", aber doch ganz niedlich.

Durch die vielen Dialoge wird die Hintergrundgeschichte weitererzählt.

Endlich! Nach langer Zeit des Wartens kommen nun auch europäische Strategiespieler wieder in den Geschmack eines neuen Titels.

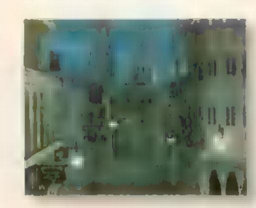




System:	PlayStation
Name:	Legend of Kartia
Genre:	Rundenbasierte Strategie
Hersteller:	Atlus

Geplanter Erscheinungstermin: Sommer 1999

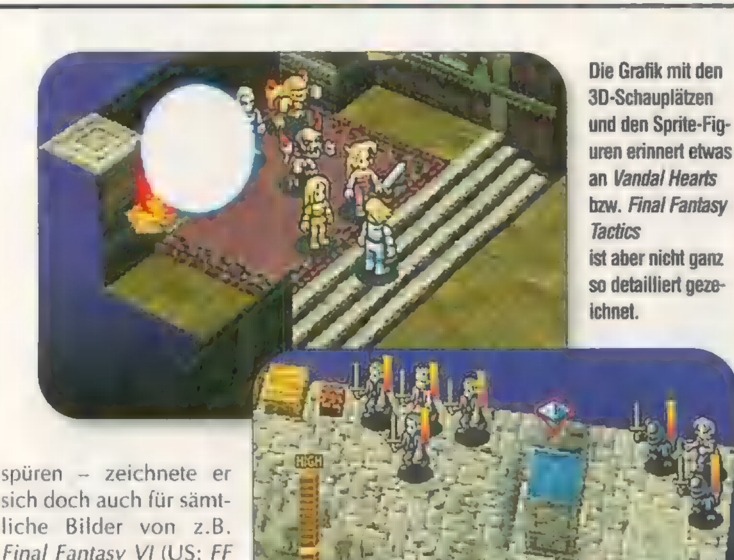
In Japan schon seit fast einem Jahr unter dem Namen *Rebus* (vgl. Import Test in der VG 08/98) bekannt, dürfen sich nun bald auch europäische Strategiespieler an *Legend of Kartia* erfreuen. In der Rolle von wahlweise Toxa oder Lacryma (die beide unterschiedliche Abenteuer bestehen) findet Ihr Euch in einer spannenden **Story rund um Krieg, Liebe und Intrigen** wieder.
Kartia lehnt sich von der Aufmachung her an die alten Klassiker wie *Vandal Hearts* oder *Final Fantasy Tactics* an. Wie bei den beiden genannten, werden die Scharmützel mit Zauberern, Banditen und Dieben aus einer isometrischen 3D-Perspektive dargestellt. Wahlweise könnt Ihr das Kampffeld um 90° drehen, um so immer die beste Übersicht zu behalten. Die einzelnen Figuren erscheinen aber immer noch als zweidimensionale Sprites am Screen.
Das Neuartige in *LoK* ist wohl das Kampfsystem. Anfangs betreten noch Eure Hauptcharaktere (im Laufe des Abenteuers schließen sich immer mehr Eurer Heldentruppe an) das Feld noch ganz alleine. In jeder Runde könnt Ihr – und natürlich auch die Gegner – jedoch mittels sogenannter Kartias (aha – daher der Name), die es in den drei Ausführungen Silk, Mithril und World Tree gibt, Unterstützung herbeizaubern. Je nach eingesetzter Kartia-Art und -Menge werden so hilfreiche Monster beschworen. Diese lassen sich in drei Arten einteilen: Shadow, Common und Doll. Diese drei Gattungen stechen nach dem altbekannten **Stein, Schere, Papier-Prinzip** aus. Somit müßt Ihr die beschworenen Monster taktisch so plazieren, daß sie immer einem gattungsschwächeren Gegner gegenüberstehen. Was sich auf dem Papier vielleicht etwas kompliziert liest, ist nach einiger Eingewöhnungszeit schnell verinnerlicht und eröffnet mit der Zeit wunderbare taktische Möglichkeiten.
Auch die Magie basiert auf dem Kartia-System. Die einzelnen Sprüche – grob eingeteilt in Wind-, Wasser-, Feuer- und Erdmagie – benötigen je nach Stärke eine bestimmte Anzahl an Kartia.
An neue Items und Kartia-Nachschub gelangt Ihr ebenfalls auf dem Schlachtfeld. Diese verstecken sich in Schatzkisten, unter Fässern (können mit Feuermagie weggebrannt werden) oder Felsen (verschwinden nach einem wohlplaziertem Erdbeben). Da es in *LoK* keine Läden gibt, in denen Ihr Euch mit einer neuen Rüstung oder einem dickeren Zweihänder ausrüsten könnt, kommt auch hier das Kartia-System wieder zu Einsatz. Während des Kampfes dürft Ihr mit verschiedenen Kartia-Kombinationen stärkere Schwerter, Äxte, Speere und auch neue Rüstungen selbst erzeugen. Da ist dann Euer Forschertrieb gefragt. Ist eine Schlacht erfolgreich geschlagen, werdet Ihr in eine Arena eingeladen. Nehmt Ihr die Einladung an, könnt Ihr dort um zusätzliches (na was wohl? Richtig!) Kartia oder wichtige Items kämpfen. Einzige Einschränkung: Euch steht nur eine festgelegte Menge an Monstern zur Seite, neue dürfen nicht erschaffen werden.
Zwischen den Kämpfen wird die Story immer wieder durch Gespräche weitergeführt. Zusätzlich zu den niedlich agierenden Figuren (sie winken oder prosten sich zu und stehen auch sonst nie still) werden noch groß auf dem Screen die **Charakterportraits** der Protagonisten eingeblendet. Über 100 solcher Portraits wurden vom berühmten japanischen Künstler Yoshitaka Amano, designt. Kenner der *Final Fantasy* Reihe werden sicher ein kleines Deja Vú ver-







Selfman: Waffen müßt Ihr selbst herstellen.



Die Grafik mit den 3D-Schauplätzen und den Sprite-Figuren erinnert etwas an *Vandal Hearts* bzw. *Final Fantasy Tactics* ist aber nicht ganz so detailliert gezeichnet.

spüren – zeichnete er sich doch auch für sämtliche Bilder von z.B. *Final Fantasy VI* (US: *FF III*) verantwortlich.

Feinstes Gameplay

Im Vergleich zu *Final Fantasy Tactics* dürfte *LoK* sicher ein Fliegengewichtsein, aber vielleicht spielt es sich gerade wegen seiner Einfachheit so gut. Schnell habt Ihr die ersten Schlachten gewonnen und werdet immer weiter in die Geschichte verwickelt. Durch die Möglichkeit, jederzeit während des Spiels abzuspeichern, stellt sich – eine leere Memory Card vorausgesetzt – nie der große Frust ein. Spätestens nach dem zweiten oder dritten Anlauf wißt Ihr, wie die Gefechte anzugehen sind.

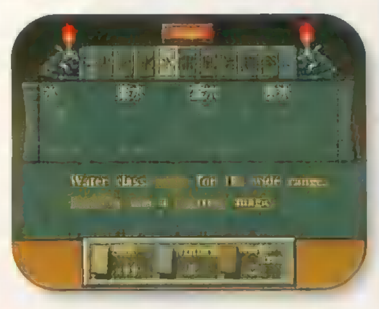


Kartia besitzt zwei verschiedene Stories.

Durch den **leichten Rollenspieltouch** (Eure Helden erhalten mit jedem ausgeteilten Schlag Experience-Points und steigen mit der Zeit in den Levels auf) baut sich schön langsam eine Verbindung mit dem Spieler auf – Rollenspieler werden diesen Effekt kennen. Die hochgezüchtete Heldentruppe dürft Ihr auch auf der Memory Card speichern, mit zu einem Kumpel nehmen und sie gegen seine Gang antreten lassen.
Durch die Möglichkeit, **zwei unterschiedliche Handlungsstränge** zu spielen, dürfte auch der Replay-Value zumindest für einen zweiten Durchgang gegeben sein. Der einzige wirklich große Kritikpunkt liegt wieder mal im Detail. Bei der Umsetzung vom Japanischen ins Englische unterlief den Programmierern ein Riesenfehler. Alle Kartiasymbole (und das sind verdammt viele) wurden nicht in für uns Ottonormal-Verbraucher verständliche Zeichen umgesetzt. Dieser Faux Pas wird zwar etwas dadurch gemildert, daß zu den einzelnen Symbolen am unteren Bildschirmrand zusätzlich noch eine Erklärung eingeblendet wird, irgendwie lästig ist es aber immer noch. Zum Schluß seien noch ein paar Worte zur Präsentation angebracht: Grafik und Sound fügen sich zu einem **guten Gesamtbild** zusammen, das mit ein paar schönen Magieeffekten gewürzt wird. Ihr werdet zwar nicht vor Erstaunen vom Hocker fallen, aber sicherlich auch nicht maßlos enttäuscht werden. *cd*



Trotz englischer Kurzbeschreibung...



...hemmen die Kanji-Symbole den Spielfluß.

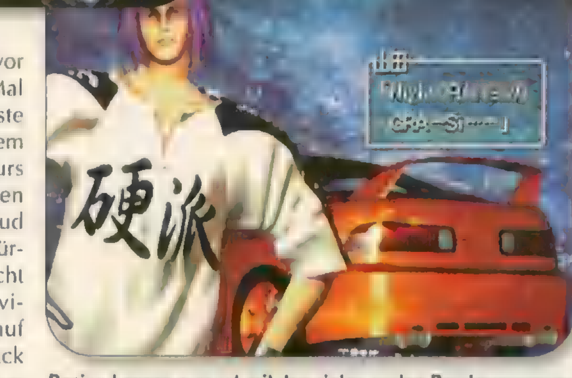


Racing Lagoon

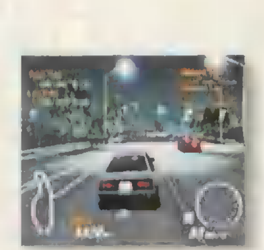
Wer sich unlängst Squares RPG-Perle *Saga Frontier 2* zugelegt hat, freute sich über eine Bonus-CD mit einer sehr umfangreichen Trial-Version von *Racing Lagoon*. Wir haben für Euch hineingeschnuppert.

Mit Eurer 140 km/h-Gurke solltet Ihr anfangs keine Supersportwagen herausfordern.

Vor dem nächsten illegalen Straßenrennen werden noch markige Reden geschwungen.



Racing Lagoon erzeugt mit den vielen coolen Rendersequenzen und -Pics (hier Euer nächster Gegner) eine Top-Atmosphäre.





System:	PlayStation
Name:	Racing Lagoon
Genre:	Rennspiel-RPG
Hersteller:	Square
Geplanter Erscheinungstermin:	Japan 27. Mai

Ein "High Speed Driving RPG" – was soll denn das sein? Ungläubig schoben wir die CD in den PS-Schacht und siehe da: Schon nach kurzer Zeit waren wir von dieser schon recht fortgeschrittenen Version gefangen: Wem ein Rennspiel alleine mittlerweile zu langweilig ist, für den scheint *Racing Lagoon* gemacht zu sein. Ihr seid Mitglied einer Raser-Gang im japanischen Yokohama und als solches in der angrenzenden Bucht immer auf der Suche nach Gegnern für **illegale Rennen.** Bevor's das erste Mal auf die Piste geht, müßt Ihr Euch aber durch Dutzende von Standbildern, Textkästen und auch einige Render-Filmchen klicken, die allesamt nicht abbrechbar sind und offensichtlich einen Zweck erfüllen: dem Spiel ein extrem cooles Ambiente zu verschaffen. Die Stadt ist in ein türkises Neonlicht getaucht, die lässigen PS-Junkies lümmeln sich in ihren **Designer-Klamotten** vor dem Showdown auf den Motorhauben ihrer aufgemotzten Karossen, und einige hitzige Wortgefechte (leider auf japanisch) sind auch dabei, bevor die Reifen das erste Mal quietschen. Das erste Rennen findet auf einem nächtlichen Rundkurs mit wunderschönen Lichteffekten, Gouraud Shading und glaubwürdigem (d.h. jetzt nicht authentischem!) Environment Mapping auf dem blankpolierten Lack der Boliden statt. Grafisch und in puncto Fahrphysik steht die *RL*-Engine dabei der Referenz in ***Ridge Racer Type 4* in nichts nach** – lediglich das Handling der Maschinen erfordert ein wenig mehr Geschick. Gefahren wird über zwei Runden und Ihr (Startnummer sieben) habt einen direkten Rivalen (Startnummer fünf), der unter allen Umständen geschlagen werden muß. Steht der Sieger fest, gibt's Bonus-Kohle für den Glücklichen, und die aufgeheizte Meute zerstreut sich wieder in alle Himmelsrichtungen.

Innovativer Genre-Mix

Nun ist der RPG-Part dieser interessanten Genre-Mixtur an der Reihe: In einer isometrischen Vogelsperspektive kurvt Ihr mit Eurem nun auf Matchbox-Größe geschrumpften Boliden in den Straßen von Yokohama auf der Suche nach neuen Herausforderungen und/oder roten und blauen "P"-Zeichen umher. Dieses Szenario erinnert zumindest optisch entfernt an GTs *Grand Theft Auto*-Duo. Seltsamerweise wurde die Kollisionsabfrage mit Zivilisten-Autos hier weggelassen, vergessen oder noch nicht implementiert: Ihr könnt einfach durch sie hindurchrasen. Auch witzig: Mit L/R läßt sich die Lichthupe anschalten oder akustisch auf sich aufmerksam machen. Die "P"s kennzeichnen nun einen Interaktionspunkt: Ihr unterhaltet Euch in der Racer-Bar mit anderen PS-Junkies und tauscht bei einem Bier Tips aus, kauft von Eurem Preisgeld in der Insider-Werkstatt neue Tuning- und Aerodynamik-Teile für Chassis, Motor und Karros-



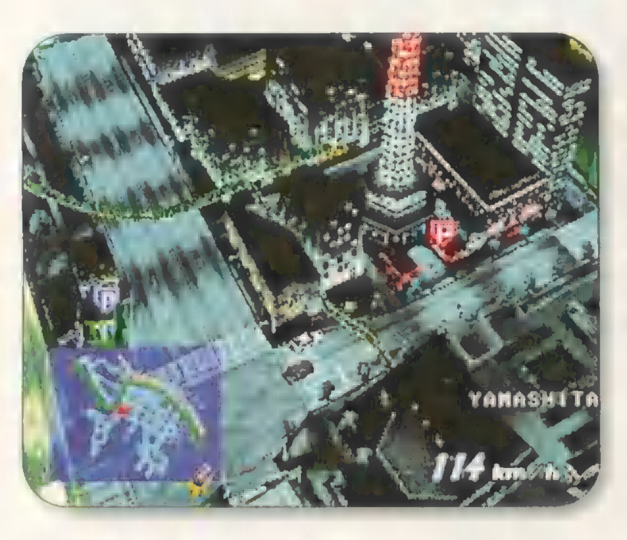


Die Grafik kann sich mit *RRT4* messen.



Euer Rivale ist derzeit auf Platz 5: Aufholen!





Auf der Suche nach geeigneten Gegnern und Rennen cruist Ihr in einer isometrischen Perspektive durch die nächtliche City.

serie ein (bei Eurem ersten Besuch bekommt Ihr als rasender Technik-Nullcapitus vom KFZ-Meister übrigens einen Crashkurs in Sachen Tuning-Möglichkeiten und Verträglichkeit verpaßt) oder heftet Euch an die Fersen einer Truppe, die gerade dabei ist, neue Rennen zu organisieren. Blaue "P"s stehen in diesem Zusammenhang für relaxte Aktivitäten wie eben beschrieben, bei roten "P"s steht die nächste PS-Probe unmittelbar bevor. Wie in einem herkömmlichen RPG kann es Euch beim gemütlichen Flanieren auch passieren, daß es via Zufallsgenerator zu einem Kampf, sprich Rennen kommt. Gegner sind dann auch keine Monster, sondern "Unknown Warriors" (unbekannte Krieger), d.h. **Fahrer mit** tiefergelegten Kunstwerken **unbekannter Motorisierung**, die Euch zu einem Duell herausfordern. Dies kann vom 2000-Meter-Beschleunigungsrennen bis hin zum klassischen Doppelrunder in der nahegelegenen Fußgängerzone in unterschiedlicher Form passieren.

Um so zu Beginn nicht gnadenlos aufzulaufen und weit abgeschlagen über die Ziellinie zu gurken, könnt Ihr zumindest bei "Red-P-Rennen" entscheiden, an welcher Straßen-Liga Ihr teilnehmen wollt: Beginner Warrior Class, Special Tuned Class, Expert Warroir Class und als Krönung Yokohama's Fastest Class. Welche edlen Power-Schlitten man sich mit genügend eingefahrener Kohle beim Händler zulegen kann – wir sind



Wo ist die nächste Tuning-Werkstatt?

gespannt, und der Release (in Japan am 27.Mai) läßt ja auch nicht mehr lange auf sich warten. In dieser Version wird auch nur nachts und in Yokohama gefahren – ob sich die coolen Renner auch unter Tags zeigen oder andere Locations besucht werden – nächsten Monat werden wir mehr wissen. Mit *Racing Lagoon* präsentiert Square auf jeden Fall ein höchst interessantes Spielkonzept und eine aufregende Mischung zweier eigentlich grundverschiedener Genres (Rennspiel/RPG).

Der Trial-CD nach zu urteilen steht uns ein echter Hit vom Square-Killer-Kaliber ins Haus – leider ist zu diesem Zeitpunkt noch nicht einmal eine US-Version, geschweige denn PAL-Umsetzung geplant. Belegt schon mal einen kleinen Japanisch-Kurs oder konsultiert unseren Mini-Spiele-Dolmetscher in der nächsten VG! *rk*

Racing-Outlaws ans Volant!

Ob und wie es Euch schadet, wenn Ihr vor einer Herausforderung kneift (Verlust an Erfahrungspunkten?), konnte man anhand dieser Trial-Version noch nicht in Erfahrung bringen. Genauso könnt Ihr aber auch Glück haben und via Zufall einem Mitglied des japanischen ADAC über den Weg fahren, der Euch mit diversen Ersatzteilen versorgt. Mit der Looser-Karre, mit der Ihr anfangs durch die Gegend zuckelt, werdet Ihr es in Eurer *Racing Lagoon*-Gang voraussichtlich nicht zu Ruhm und Ehre bringen – bei 160 Sachen ist man schon nahe an der Rauchentwicklung unter der Haube.



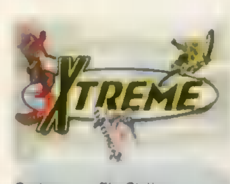
3Xtreme

Was das Snowboarden für den Winter ist, ist Biken und Skaten für die heißen Monate des Jahres. Die 989 Studios wollten diesbezüglich ganz schlau sein und haben gleich drei Trendsportarten in ein Spiel gepackt.

Halleluja: Animation, Framerate und Streckendesign sind so schlecht – man könnte meinen, es sei ein Hobby-Projekt.

Stunts gelingen in der Mehrzahl durch das simple Drücken eines Knopfes.

Hmm – wie grindet man bloß mit der hinteren Rolle der Blades auf dieser Stange?



System:	PlayStation
Name:	3Xtreme
Genre:	Extreme-Sport-Mix
Hersteller:	989 Studios

Geplanter Erscheinungstermin:
USA: Erschienen
Deutschland: Sommer '99

Wir haben bei unseren Sessions nichts wirklich Gutes an *3Xtreme* entdekken können ...



Zum Vorankommen darf auch gepunncht werden.



Eigentlich sollte jedes Preview ja zunächst mit einigen positiven Eigenschaften eines Titels beginnen – dummerweise ist das bei *3Xtreme* mangels Existenz unmöglich... Da dieser Extreme-Sports-Megamix von den 989 Studios in den Staaten schon erschienen ist, wird sich deshalb auch für den PAL-Release wohl nichts mehr ändern. Wir wollen Euch an dieser Stelle praktisch schon einmal vorwarnen. Zunächst sieht das Ganze ja noch O.K. aus: Ein nettes Video-Intro mit realen Stunts, drei Sportgeräte (Rollerblades, BMX-Bike und Skateboard) zur Auswahl und ein markerschütternder Hard' n'Heavy-Sound dazu. Sobald Ihr Euch aber zum ersten Mal auf eine der Strecken wagt, fällt Euch die Kinnlade durch den Fußboden einen Stock tiefer zum Nachbarn. Die Skater und Biker bewegen sich so hölzern, als hätte ein **Hobby-Programmierer** seine **ersten Animierversuche** hinter sich, es ruckelt ungemein, und die Framerate tut sich schwer, konstant einen zweistelligen Wert zu halten. Außerdem läßt sich *3Xtreme* **nicht analog steuern**, und auch von einem Dual-Shock-Effekt ist trotz Ausprobierens mehrerer Original-Sony-Pads nahezu nichts zu spüren. Tricks gibt's im Spiel zwar eine Reihe, auszuführen sind sie in der Mehrheit durch einen simplen Button-Druck und optisch – na ja, Skater grinden z.B. mit der hinteren Rolle (siehe Screenshot) ohne jeglichen Animationswechsel ein Geländer entlang. Ein bißchen *Road Rash* ist auch mit von der Partie: Kommt man an seinen fünf Konkurrenten mit legalen Mitteln nicht vorbei, hilft ein Ausschlagen mit den L2/R2-Buttons. Um was geht's aber nun eigentlich: Ihr müßt einen Grand Prix mit sechs Strecken absolvieren, wobei Ihr zwischendurch allerdings das Gerät nicht wechseln dürft. Die einzelnen Kurse schrecken dabei genauso durch ihre **grafische Belanglosigkeit** wie durch die kaugummiartig in die Länge gezogene Streckenführung ab (teilweise fünf Minuten und mehr die selben aneinandergereihten Elemente). Fahrt Ihr durch Tore und gelingen Euch Tricks und Stunts, bekommt Ihr Punkte gutgeschrieben, die sich für neues Material verpulvern lassen, das sich trotz anderer Charakteristiken so gar nicht gameplaytechnisch vom Vorgänger unterscheiden will. Zusatzstrecken, -fahrer sowie -Bikes und -Skates lassen sich auch freischalten, sofern Ihr den Grand Prix in jeder Sportart gewinnt. Ob das jemand freiwillig in Angriff nehmen will, ist natürlich eine andere Sache. Man kann 989 Studios nur raten, *3Xtreme* für hierzulande komplett neu zu gestalten, sonst wäre nach langer Zeit unser bisheriger VG-Spielspaß-Rekordhalter *Mega Race* (vier Prozent, Mega CD) in Gefahr! *rk*

V-Rally 2



Plaketten-Power: In der fertigen Version wird Euer Name in Großbuchstaben auf dem Nummernschild zu sehen sein.

Eine selbstgebaute Strecke besteht aus maximal 60 Straßenelementen.

Der brillante 4-Spieler-Modus trumpft mit hoher Grafik-Performance auf.



Nette Pressemenschen machen auch Hausbesuche, und so mühte sich Infogrames samt Producer und Product-Manager nach Poing, um ihren neusten Hit-Kandidaten zu präsentieren.

Nach einem gemütlichen Käffchen war es dann endlich soweit: Film ab für eines der spektakulärsten Intros im Bereich der Rennspiele. Als Anreiz, das Spiel komplett durchzuspielen, erwartet den fleißigen Rallye-Piloten zusätzlich ein etwa 4-minütiger Render-Abspann, der leider noch nicht gezeigt wurde. Klar zu erkennen waren jedoch die endlosen Überstunden, die seit Ralphs Frankreich-Trip ins Spiel eingeflossen sind. Sonst immer zuletzt erwähnt, muß man den 4-Spieler Modus hervorheben, der neben dem in *Speed Freaks* seinesgleichen sucht. Man hat das Gefühl, ein winziger Zusatzchip auf der CD (klar geht so was nicht!) oder eine pfiffige Programmroutine übertakten die PlayStation, so flüssig war alles – bei **beeindruckender Qualität**, versteht sich. Mißstände der Kameraperspektiven (Blick ins Nichts, usw.) und Probleme beim Versuch, Dual-Shock-Controller im **Multiplayer** zu nutzen, werden hoffentlich bei Gelegenheit noch ausgebügelt, sonst aber ist's **technisch perfekt**. Den gleichen Eindruck hinterließ der fast komplett spielbare Fuhrpark, der im Original dann 18 lizenzierte Karossen plus 10 klassische Rallye-Autos als Bonusfahrzeuge umfassen wird. Seltenes Feature: Probefahrten vor dem eigentlichen Rennen steht durch den Button "Try Car" nichts mehr im Wege. Wer tiefgreifendere Trainingseinheiten sucht, ist in der **"Rally Driving School"** gut beraten. Im Single-Player werdet Ihr sodann in vier Rennmodi auf insgesamt **92 Strecken verstreut über 12 Länder** losgelassen. Time Trial und Arcade waren voll spielbar, Rally Championship und V-Rally Trophy quittierten ihre Anwahl jedoch noch mit einem Komplettabsturz. Beim Rennen gegen die Zeit fährt nach einer Runde ein Ghost mit, der sich immer der besten Rundenzeit anpaßt. Im Arcade Modus werden Rennen über drei Etappen gegen je drei PS-Motherbrain-gelenkte Wagen gefahren. Ganz nebenbei merkt sich *V-Rally 2* die Zahl der zurückgelegten Kilometer und Spielminuten, was, gepaart mit dem fahrerischen Können, eine Performance-Punktzahl ergibt. Infogrames spielt mit dem Gedanken, diese Werte an Passwörter zu koppeln, die zur Ermittlung des besten *V-Rally 2* Spielers weltweit dienen könnten – *Sega Rally 2* läßt grüßen. Ein weiteres Highlight ist der Streckeneditor: Die auf dem Screenshot abgebildete VG-Strecke ließ sich innerhalb weniger Minuten aus dem virtuellen Zeichenbrett stampfen. Zwei Haarnadelkurven dort, ein paar Bodenwellen hier, vielleicht noch ein gekreuzter Streckenabschnitt, wie man ihn aus *Destruction Derby* kennt – alles kinderleicht zu basteln. Nicht schlecht staunten wir bei der Aussage, daß **250** solcher **Selbstbau-Tracks** ihr Zuhause **auf einer** stinknormalen **Memory Card** finden. Ebenfalls auf MC bannen lassen sich natürlich Spielstände und die halsbrecherischen Replays – eins schöner als das andere. Das von Ralph bemängelte Handling kam in dieser Version besser rüber, verlangt aber eine gewisse Einarbeitungsphase. Es lohnt sich also, am Ball zu bleiben – dieser Titel ist kochend heiß! cs



Replays können auf MC gesichert werden.





System:	PlayStation
Name:	V-Rally 2
Genre:	Rallye-Simulation
Hersteller:	Infogrames/ Eden Studios

Geplanter Erscheinungstermin: Ende Juni 1999









Star Wars Episode I The Phantom Menace/The Racer

In wenigen Tagen kommt endlich die von Millionen Fans weltweit ersehnte Fortsetzung der erfolgreichsten Trilogie der Filmgeschichte in die Kinos.

Möge die Macht mit Euch sein. (PS)

Einer der schwer zu beherrschenden Pod-Racer. (N64)

Ihr trefft im Spiel auf viele ungewöhnliche Personen. (PS)



STAR WARS EPISODE I THE PHANTOM MENACE

System:	PlayStation/ Nintendo 64
Name:	Star Wars Episode I The Phantom Menace/The Racer
Genre:	Science Fiction Adventure
Hersteller:	Lucas Arts

Geplante Erscheinungstermine: Ende Mai 1999

Zeitgleich zum Kinostart möchte Lucas Arts uns gleich mit zwei brandneuen Games den Kriegs der Sterne ins Wohnzimmer bringen. Während für den PC beide Spiele erscheinen, wird es jedoch nur je eine Umsetzung für die PlayStation und das Nintendo 64 geben. Trotz gleichem Vorbild unterscheiden sich beide Spiele deutlich. Während *Star Wars Episode I – The Phantom Menace* ein Action-Adventure ist, handelt es sich beim Nintendo 64 vorbehaltenen *Star Wars Episode I – The Racer* wie der Name schon sagt, um einen Future-Racer. Doch zunächst zu *The Phantom Menace*, welches sich stark an der Filmhandlung orientiert. Ihr steuert im Laufe des Spiels verschiedenste im Film vorkommenden Charaktere aus einer Third-Person-Perspektive, wobei ein deutlicher Schwerpunkt auf dem Jedi-Ritter Obi-Wan Kenobi liegt, der auch im Leinwandvorbild eine tragende Rolle spielt. Ihr habt die Wahl, ob Ihr neben den offensichtlichen Aufgaben Zusatzmissionen annehmen wollt, nach deren Beendigung Ihr hilfreiche Unterstützung durch die sehr gesprächigen NPCs erhaltet. Überhaupt ist die Komunikation mit den anderen Bewohnern ein wichtiges Element im Spiel. Solltet Ihr jedoch auf feindselige Zeitgenossen stoßen, steht Euch, neben dem für jedem Jedi-Ritter zur Grundausstattung gehörenden **Laserschwert**, ein ganzes Arsenal an Waffen zur Verfügung. In ganz hartnäckigen Fällen könnt Ihr sogar die Gedanken Eurer Gegner beeinflussen oder mit der Macht Eurer Gedanken Gegenstände bewegen. Selbstverständlich müßt Ihr Euch als Jedi-Ritter standesgemäß verhalten und solltet keine unschuldigen Personen töten. Denn sonst ist Euer Ruf schnell ruiniert, und Ihr stoßt allerorts auf eine Mauer der Ablehnung und des Mißtrauens. Die elf Level im Spiel sollen eine **Mindestspielzeit** von 40 Stunden garantieren, in deren Verlauf absolute Star-Wars-Jünger bestimmt die eine oder andere Abweichung vom Film feststellen können. Doch wurden laut Lucas Arts bewußt kleine Änderungen vorgenommen, um die gute Spielbarkeit zu garantieren. In eine völlig andere Richtung geht hingegen das auf dem Nintendo 64 erscheinende *Star Wars Episode I – The Race*. Statt zu versuchen, den kompletten Film umzusetzen, beschränken sich die Programmierer hier auf eine der rasantesten Sequenzen im ganzen Film, nämlich das von Schmuggler Jabba the Hutt veranstaltete Pod-Race. Dabei handelt es sich um ein Rennen, an dem wegen der extrem hohen Geschwindigkeiten und den damit verbundenen Belastungen normalerweise keine Menschen teilnehmen. Zwar habt Ihr durch Eure Fähigkeiten als Jedi-Ritter zumindest Chancen, lebend wieder auszusteigen, doch um bei diesem **futuristischen Ben-Hur** als Siger hervorzugehen, bedarf es mehr als starker Nerven. Die Gleiter bestehen aus einem Cockpit, das über Energiefelder mit zwei Antriebsmotoren verbunden ist. Da die Energiefelder flexibel sind, lassen sich durch geschicktes Manövrieren spektakuläre Flugeinlagen vollführen. Nach jedem heil überstandenen Rennen könnt Ihr je nach gewonnenem Preisgeld High-Tech-Ersatzteile kaufen. Sollte es Euch in einem Race gar gelingen, den Champion der jeweiligen Strecke zu besiegen, dürft Ihr sein Vehikel in Anspruch nehmen. Beide Games machen einen interessanten Eindruck und nutzen voll die technischen Möglichkeiten der Konsolen. In der nächsten Ausgabe werden wir Euch nähere Details zu den bis dahin erhältlichen Games präsentiern. *ab*







Der Racer unterstützt das Expansion-Pack.

Das Grab des Pharao

Am unteren Bildschirmrand wird bei Bedarf das Item-Menü eingeblendet. Erklärt werden die Items leider nicht.

Wenn Ihr mit einer Person reden könnt, wird dies durch einen Mund signalisiert.

Gespräche werden mittels Multiple-Choice geführt.

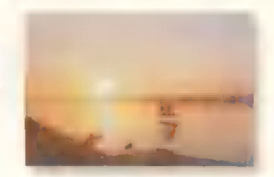
Pharaonenkrimi in 3D. Mit einer millimetergenau recherchierten Intrige um einen Grabraub im alten Ägypten fordert Ravensburger Interactive erwachsene Spieler heraus.

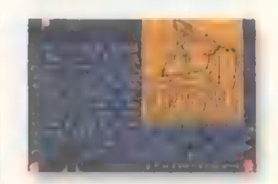
System:	PlayStation
Name:	Das Grab des Pharao
Genre:	Grafik-Adventure
Hersteller:	Cryo

Geplanter Erscheinungstermin
2. Quartal 1999

Ravensburger spricht von der aufwendigsten, derzeit auf dem deutschen Markt erhältlichen Produktion (zumindest für PC). Was sich als Pressetext so gewaltig präsentiert, macht eigentlich immer neugierig. Da wollen wir doch einmal genauer nachstochern, ob sich diese Behauptungen auch im Spiel bestätigen lassen...
Aufruhr im Ägypten zur Zeit Ramses III. Eines der schlimmsten Verbrechen, das die alten Ägypter kannten – die **Plünderung eines Pharaonengrabes** – fand statt. Die Ruhestätte Sethos I. wurde ausgeraubt. In drei Tagen soll der vermeintliche Täter öffentlich hingerichtet werden. Ihr schlüpft in die Rolle des jungen Ramose, dessen Vater der greulichen Tat bezichtigt wird. Ramose glaubt als einziger an dessen Unschuld, jedoch kann er das nur beweisen, indem er den wahren Grabräuber findet.
Im Spiel seht Ihr durch Ramoses Augen und könnt Euch mittels D-Pad, Analogstick oder Maus um 360° drehen und den Blick auch nach oben oder unten richten. Die Suche nach den Verbrechern gestaltet sich ausgesprochen schwierig. Zwar ist das Grab schnell entdeckt und Ihr tastet Euch durch das Dunkel der Gänge. Aber die Wände sind mit tausenden Reliefs (die **unter der Betreuung französischer Ägyptologen** originalgetreu nachgezeichnet wurden) verziert und hinter jedem könnte ein wichtiges Indiz versteckt sein. Während der Suche sind Schlangen zu erschlagen, Fallgruben müssen überbrückt und Grabwächter beim Plausch be-lauscht werden.
Später geht es aus dem Grab hinaus hinüber zum Dorf Deir El Medineh und in den Tempelbezirk Karnak. Die Handlungsorte sind originalgetreu gestaltet und die Figuren teilweise historisch verbürgt. Hintergrundinformationen zu den einzelnen Personen, Orten und Objekten könnt Ihr in der umfassenden Enzyklopädie nachschlagen. Dort findet Ihr auch Fotos von den meist im Ägyptischen Museum in Kairo ausgestellten Funden.
Leider hat diese Fülle an Informationen auch einen großen Nachteil. Aus der Menge der Eindrücke die wichtigsten, zur Lösung des Falles notwendigen Hinweise herauszufiltern, gestaltet sich nicht sehr einfach. Steht Ihr einmal an einem kniffligen Problem an und wißt überhaupt nicht mehr weiter, bekommt Ihr auch keine weitere Hilfestellung vom Programm. Ebenfalls als nicht ideal stellt sich die Grafik heraus. Zwar könnt Ihr die Blickrichtung frei um 360° schwenken, jedoch sind Bewegungen im Raum nur blockweise möglich. Auch die Qualität des Gezeigten (auf dem PC sah das Ganze ja schon recht beeindruckend aus) ist nicht gerade berauschend. Weder die Charakterbilder, noch die In-Game-Grafik können derzeit sonderlich begeistern. Vor allem bei den zahlreichen Gesprächen (die absolut nicht lippensynchron ablaufen) fallen auch die sehr langen Ladezeiten unangenehm auf.
Bei Grafik-Adventures ist Sonys Kiste, bedingt durch den geringen Arbeitsspeicher, maßlos überfordert, was uns ja auch schon *Discworld* und *Baphomets Fluch* deutlich aufzeigten. Aber bis zum endgültigen Release ist ja noch etwas Zeit und wenn noch einiges an Arbeit vor allem in die grafische Darstellung und in die Minimierung der Ladezeiten gesteckt wird, könnte trotzdem ein spannendes Spiel, das vor allem den Schwerpunkt auf Mulitmedia-Entertainment legt, dabei herauskommen.

cd









Demolition Racer



Demolition Racer wurde von ehemaligen *Destruction-Derby*-Jungs gemacht.

Diesmal soll Euch ein ausgewogenes Maß an Fahrkunst & Crashs abverlangt werden.

Für ein realistisches Schadensverhalten sind die Boliden an 13 Stellen verformbar.

Die meisten brauchen Jahre, den anderen gibt's der Herr scheinbar im Schlaf: Die Rede ist in diesem Fall von Accolades *Demolition Racer*, das wir bei einer Präsentation in München nach nur zwei Monaten Entwicklungszeit bereits in Augenschein nehmen durften.

Demolition Racer

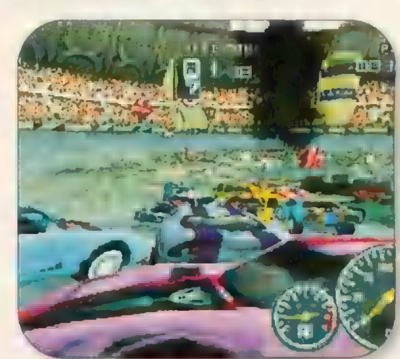
System:	PlayStation
Name:	Demolition Racer
Genre:	3D-Crash-Racer
Hersteller:	Pitbull Syndicate/Accolade

Geplanter Erscheinungstermin: Herbst '99

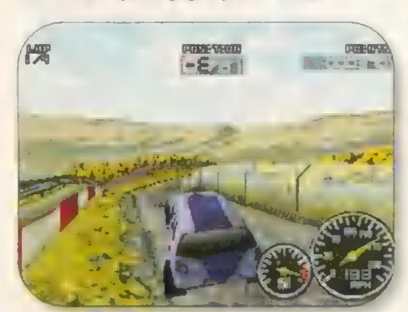




Wie stellt man denn nun ein brandneues PS-Spiel innerhalb so kurzer Zeit auf die Beine? Ganz einfach: Man nehme Altbekanntes (in diesem Fall die Engine von *Test Drive 5*) und überarbeite es bzw. gebe vor, es "heavily modified" zu haben, um in den Worten von Accolades Product Manager Erica Krishnaworthy zu sprechen. Eigentlich müßte *Demolition Racer* ja auch *Destruction Derby 3* heißen, denn genau das soll aus diesem Projekt werden. Leider liegt die Lizenz hierfür aber noch bei Reflections (*Driver*), die für die ersten beiden Teile verantwortlich zeichnen. Gemacht haben das sehr erfolgreiche Duo zum Großteil allerdings einige **abtrünnigen Reflections-Programmierer**, die sich seitdem Pitbull Syndicate nennen und den Namen *Test Drive* inzwischen etwas überstrapazieren (Teil sechs wird auf der E3 in L.A. gezeigt). Nun aber zum eigent-lichen Game: Natürlich wird auch hier gefahren und nebenbei die Umgebung und die Konkurrenz geschrottet. Ganz so leicht wie bei *Destruction Derby 2* (billige Siege waren durch einfaches Kehrtwenden und Rammen der Gegner möglich) soll es dem Spieler jedoch nicht gemacht werden: Diesmal wird Euch eine ausgewogene Kombination aus fahrerischem Können und geschicktem Blechkontakt abverlangt. Gerast wird auf recht außergewöhnlichem Grund: Verlassene Flugzeugträger, Parkhäuser mit Superjumps und Schrottplätze. Freunde der gepflegten Zerstörung dürfen sich wieder über verschiedene Bowls freuen, in denen das gnadenlose Prinzip "jeder gegen jeden" (oder mal wieder "alle gegen Euch"?) gilt und die Polygon-Fetzen nur so fliegen. Um noch realistischere Crashs und Unfälle zu garantieren, implementierte man an jedem Wagen (aufgrund der Thematik leider allesamt nicht lizensiert und somit **reine Phantasie-Geschosse**) 13 Schadenspunkte, an denen Deformationen auftreten können – rauchende und brennende Motorhauben inklusive. Da es sich bei der gezeigten Version um eine sehr frühe Alpha handelte, kann man zu diesem Zeitpunkt über Gameplay und Grafik noch nicht allzuviel aussagen – haufenweise Pop-Ups und Clipping-Fehler wollen auf jeden Fall noch ausgemerzt werden. Derzeit wird übrigens gerade an der Animation von Streckenelementen wie Kränen gearbeitet. Eins wissen VG-Leser jedoch auf jeden Fall: Die ***Test Drive 5*-Engine** ist sicher nicht der Rennspiel-Weisheit letzter Schluß (siehe Test in VG 12/98 mit 64 Prozent Spielspaß). Damit aus *Demolition Racer* was Ordentliches wird, muß daran noch ganz schön gefeilt werden, wenn sie schon als Basis dient. *rk*



Eine Neuauflage der berühmten *DD*-Bowls mit der Devise "jeder gegen jeden" rockt!

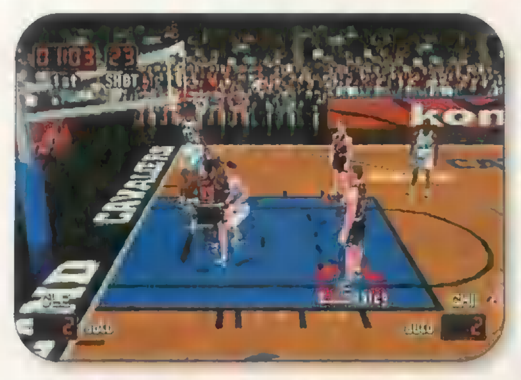


Grafisch war die gezeigte Version noch eher unspektakulär – wir wollen mehr Animationen!



NBA Pro '99

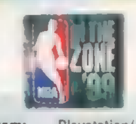




Dank dem intelligenten Verhalten Eurer Teamkollegen klappt das Paßspiel perfekt.

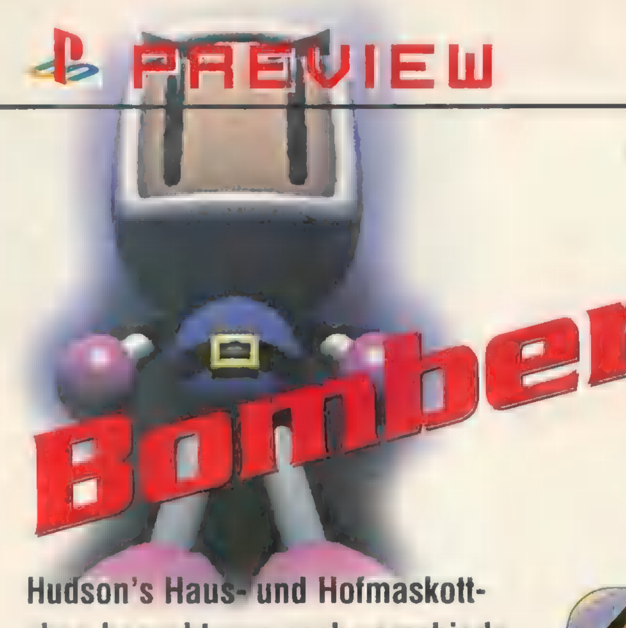
Ausgestattet mit den Original Spieler- und Teamlizenzen versucht Konami mit *NBA Pro`99* am Referenzthron des übermächtig scheinenden *NBA Live`99* zu kratzen. Und wenn man sich die Vorab-Versionen für das N64 und die PlayStation ansieht, könnte die Rechnung zumindest in einigen Punkten durchaus aufgehen. In beiden Versionen fällt zunächst einmal das ausgezeichnete **Motion-Capturing** auf, das den Korbakrobaten absolut butterweiche Bewegungen verleiht. Eine weitere positive Neuerung ist das verbesserte **Paß-System**, in welchem Ihr zwischen dem direkten Passen in die Blickrichtung des Spielers, einem Cursorgesteuerten Passen (mit einem zusätzlichen Button bestimmt Ihr den Mitspieler, der den Ball erhalten soll) und dem bekannten Icon-Passen mittels eingeblendeter Symoble wählen könnt. Ebenfalls einer Frischzellenkur wurde das Spieltempo und die Künstliche Intelligenz unterzogen. So laufen sich die Spieler deutlich besser frei und decken die gegnerischen Kontrahenten wesentlich effektiver als noch im Vorgänger. Neben Spielmodi wie Einzelspiel, Play-Offs und Meisterschaft bietet *NBA Pro'99* zwei zusätzliche Varianten. Zum einen den Drei-Punkte-Shoot-Out, in dem Ihr in 60 Sekunden aus verschiedenen Positionen den Ball versenken und dabei ständig auf eine Anzeige achten müßt, die Eure körperliche Verfassung anzeigt. Und zum anderen die **Slam-Dunk-Challenge**, bei der Ihr verschieden schwierige Dunks durch das korrekte Wiederholen einer kurz eingeblendeten Tastenkombination ausführt. Für alle, denen die Original-NBA-ler nicht ausreichen, wurde eine umfangreiche Create-a-Player-Option integriert. Im direkten Vergleich der beiden Versionen fällt auf, daß die PlayStation-Version deutlich flüssiger spielbar ist und auch grafisch einen besseren Eindruck macht. Ob sich dieser Unterschied bis zur finalen Version noch relativieren wird, bleibt abzuwarten. *ab*

Achtet auf den Anschlag an der rechten Seite. Von ihm hängt die Treffsicherheit Eures Spielers ab.



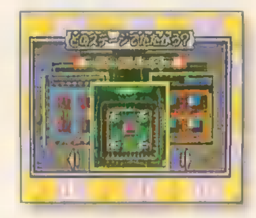
System: Playstation/ Nintendo 64
Name: NBA Pro '99
Genre: Basketball-Simulation
Hersteller: Konami
Geplanter Erscheinungstermin: **Mitte 1999**





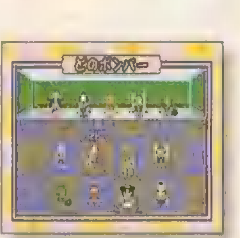
Bomberman

Hudson's Haus- und Hofmaskottchen besucht nun nach verschiedenen Auftritten in anderen Genres die PlayStation auch in seiner Originalform.



BOMBERMAN

System: PlayStation
Name: Bomberman
Genre: Multiplayer Fun
Hersteller: Hudson Soft
Geplanter Erscheinungstermin: Sommer 1999



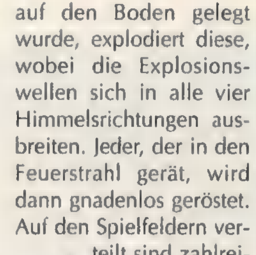
Jubiläum

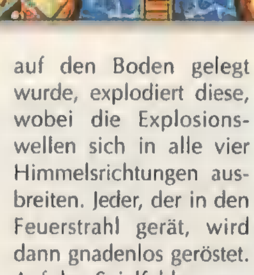
Vor genau acht Jahren, in der Juni-Ausgabe 1991 der Video Games (die allererste überhaupt) wurden auch schon zwei Bombermänner getestet. Zum einen war da *Bomberboy* für den GameBoy und *Bomberman* für die Kult-Konsole (neben dem Neo Geo) PC-Engine. Selbstredend erhielten beide ein Classic.

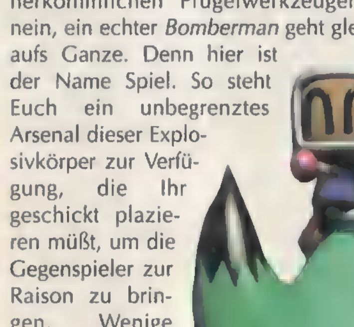
Multiplayer-Spaß in Reinform. Dafür steht der Name *Bomberman* schon seit Beginn der Serie, die in den 90er Jahren (das erste *Bomberman* kam 1985 auf dem NES heraus) ihren Anfang nahm. Für diejenigen unter Euch, die *Bomberman* noch nicht kennen (hey – Ihr habt einen Teil der Video-Game-Geschichte verschlafen!), hier kurz das Spielprinzip: **In einer** aus der Vogelperspektive dargestellten **Arena stehen sich bis zu fünf Helmträger gegenüber**. Ihr einziges Ziel: Die totale Vernichtung des Gegners. Dies geschieht jedoch nicht mit herkömmlichen Prügelwerkzeugen – nein, ein echter *Bomberman* geht gleich aufs Ganze. Denn hier ist der Name Spiel. So steht Euch ein unbegrenztes Arsenal dieser Explosivkörper zur Verfügung, die Ihr geschickt plazieren müßt, um die Gegenspieler zur Raison zu bringen. Wenige Sekunden nachdem die Bombe auf den Boden gelegt wurde, explodiert diese, wobei die Explosionswellen sich in alle vier Himmelsrichtungen ausbreiten. Jeder, der in den Feuerstrahl gerät, wird dann gnadenlos geröstet. Auf den Spielfeldern verteilt sind zahlreiche Blöcke, die zum Teil auch mit Bomben zerstört werden können. **Manchmal hinterlassen gesprengte Mauern auch einige delikate Extras**, mit denen sich die Power Eurer Kracher noch mal kräftig aufstocken läßt. Mit dabei sind unter anderem auch Items, die die Reichweite des Feuerstrahls erhöhen, es Euch ermöglichen, mehrere Bomben auf einmal zu werfen, oder Handschuhe, mit denen Ihr bereits gelegte Bomben noch einmal weiterschubsen könnt. Mit etwas Glück erhascht Ihr auch eines der Reittiere (vergl. auch Test *Bomberman Fantasy Race*), die neben unterschiedlichen Spezialfähigkeiten auch noch den Vorteil mit sich bringen, daß sie Euch vor **einer** Explosion schützen.

Im Optionsmenü läßt sich so ziemlich alles von der Anzahl und Art der verfügbaren Extras bis zu Rundenzahl einstellen. Ein nettes Feature ist die Möglichkeit, daß bereits aus dem Spiel ausgeschiedene Spieler vom Bildschirmrand aus weiterhin Bomben auf die verbleibenden Kombattanten werfen und diese ziemlich durcheinanderbringen können. Für Solospieler ist auch wieder der Single-Player-Mode mit dabei. Hier müßt Ihr alle auf dem Spielfeld anwesenden Feinde eliminieren, um den Ausgang zur nächsten Stage freizuschalten. Ab und an wartet auch ein Endgegner auf seine Abreibung.

Wie bereits eingangs erwähnt, ist, war und wird Bomberman immer ein reines Multi-Player-Game bleiben. Alleine wird die ganze Sache schon nach wenigen Minuten recht fad. Zwar könnt Ihr auch den Mehr-Spieler-Modus solo spielen (paradox?), wobei dann die PlayStation die Rolle der restlichen Spieler übernimmt – aber richtig Laune kommt doch erst ab drei menschlichen Kontrahenten auf. Habt Ihr also öfters mal ein paar Kumpels vor dem Screen, ist *Bomberman* (noch immer) das ideale Spiel für Euch. *cd*



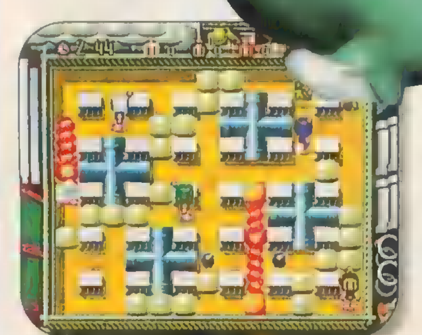




Tja – so sieht's aus, wenn ein Spieler ausscheidet. Seine ganzen gesammelten Extras werden auf dem Spielfeld verteilt.

Ein bereits ausgeschiedener Spieler wirft weiterhin schadenfroh mit Bomben.

Der Einspielermodus wird leider schon nach relativ kurzer Zeit sehr öde.



Das ist der Grund, warum man sich dieses Spiel kauft: Zu fünft fliegen die Fetzen.

Bomberman Fantasy Race

Am Start ist das Teilnehmerfeld noch dicht gedrängt. Erwischt Ihr aber keinen Blitzstart, seid Ihr sehr schnell hintendran.

In den Bonusrennen könnt Ihr Euer Konto noch zusätzlich aufstocken.

Wer Sprints geschickt einsetzt, kann sich dadurch einen großen Vorteil verschaffen.

Bomberman scheint Gefallen an anderen Genres zu finden. Seine neueste Exkursion führt ihn nun auf die Rennstrecke...

Bomberman Fantasy Race

System:	PlayStation
Name:	Bomberman Fantasy Race
Genre:	Fun-Racer
Hersteller:	Hudson Soft

Geplanter Erscheinungstermin
2. Quartal

Jedoch nimmt kein *Bomberman*, der etwas auf sich hält, in herkömmlichen Rennboliden Platz. Wenn also normale Autos nicht den hohen Ansprüchen genügen, was läge dann näher, als die schon aus den vorangegangenen *Bomberman*-Spielen bekannten Reittiere zu besteigen und diese durch die Gegend zu scheuchen?

Zur Auswahl stehen sechs der niedlichen Helmträger, die nur darauf warten, sich in den Sattel eines der zwölf Reittiere zu schwingen und gegen die restliche Bande anzutreten. *Bomberman Fantasy Race* ist ein **Fun-Racer reinster Güte** und erinnert von seiner Aufmachung her irgendwie an eine Mischung *aus Super Mario Kart* und dem Chocobo-Rennspiel aus *Final Fantasy VII*. Auch *Bomberman's* Reittiere (unter ihnen sind Känguruhs, Dinosaurier und viele mehr zu finden) verfügen wie die Chocobos über einen Powerbalken, der sich bei eingelegten Sprints langsam vermindert. Ist dieser Balken leer, stehen erstmal für einige Zeit keine Sprintattacken mehr zur Verfügung – das kleine Tierchen muß sich ja auch mal erholen. Hier ist also etwas Taktik gefragt, denn nichts ist ärgerlicher, als wenn man kurz vor dem Ziel keine Reserven mehr übrig hat und das ganze Feld noch an einem vorbeizieht. Um Zugang zu den einzelnen Rennen zu erhalten, müßt Ihr vorher ein **Startgeld**, das je nach Schwierigkeitsgrad variiert, abdrücken. Zu der Kohle gelangt Ihr, wenn Ihr bei vorhergehenden Rennen zumindest als Dritter durchs Ziel gelangt und dadurch eine Siegesprämie kassiert. Mit dem so gewonnenen Geld können auch noch diverse Extras wie Speed Ups, Homing- und Dreifachbomben gekauft, sowie neue, schnellere Reittiere in den Stall gestellt werden. Die sieben Kurse befinden sich alle auf einem riesigen Rummelplatz und sind nur so gespickt mit gemeinen Fallen und Hindernissen. Wie in *Super Mario Kart* sind auch, auf den Rennstrecken verteilt, zahlreiche Extras zu ergattern. Nur wer diese geschickt nutzt, wird gegen die anderen Mitstreiter Land sehen. Diese schenken sich (und Euch) nämlich nichts und werfen mit Bomben nur so um sich.

An Rennmodi stehen Euch das übliche Championship, Time Trial und Multiplayer (Splitscreen – auch ein 4-Player-Mode wird eingebaut) zur Auswahl. Nach jedem Rennen könnt Ihr Eure Rennkarriere auf Memory-Card abspeichern. Richtig spannend wird's im 2-Player-Mode, wo Ihr mit dem gespeicherten Charakter gegen den eines Kollegen antreten könnt. Als Siegesprämie winkt eine zuvor eingesetzte Summe an Goldstücken.

Obwohl *Bomberman Fantsy Race* grafisch sicher kein Highlight darstellt, **wissen das typische Animé-Styling und die poppige Farbgebung trotzdem zu gefallen**. Die Soundkulisse besteht aus japanischer Kindergarten- und Jahrmarktsmusik, fügt sich aber ganz gut in das Gesamtbild ein. Einiges an Feintuning muß jedoch noch an der Steuerung und der Frame-Rate gemacht werden. Bei zu vielen Spielfiguren und Explosionen (und derer gibt es viele) auf dem Schirm geht die Engine doch merklich in die Knie. Steuerungstechnisch muß auf alle Fälle noch die Analogsteuerung integriert werden, denn mit dem Digi-Pad lassen sich die Viecher nur sehr störrisch durch die Kurse dirigieren. Bleibt nur zu hoffen, daß das ganze Feintuning gewissenhaft gemacht wird. Sollten noch alle Ecken und Kanten abgeschliffen werden, dürfen wir uns schon auf einen sicher sehr spaßigen Fun-Racer freuen. *cd*

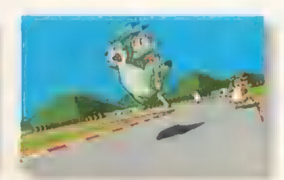


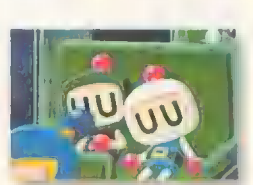














WWF Attitude

Kurz vor Redaktionsschluß kam doch tatsächlich Stefan Luludes von Acclaim bei uns vorbei und hatte zwei schöne Dinge – abgesehen von Sönkes Biene-Maja Spielzeug – im Gepäck:

Muskelberge am Boden: Wer nun wen pinnt, läßt sich schwer sagen.

Und hier der übliche Shot mit den Mädels.



Im Trainingsmodus könnt Ihr Eure Technik mit einem Dummy-Kämpfer verbessern.



System:	PlayStation/ Nintendo 64
Name:	WWF Attitude
Genre:	Wrestling
Hersteller:	Acclaim
Geplanter Erscheinungstermin:	N64: August PSX: Juli

Wrestling Fans in Deutschland?

Ja gibt's denn sowas? Trotz des zugegebenermaßen popeligen Preises (obwohl die Video Games schon einen gewissen Sammlerwert besitzt) war die Resonanz auf unser Gewinnspiel in der letzten Ausgabe überwältigend. Da es anscheinend doch einige Wrestling Fans im deutschsprachigen Raum gibt, bringen wir an dieser Stelle einen kleinen Hinweis (die Hardcore Fans werden's eh schon wissen) an: Solltet Ihr einen internettauglichen PC daheim herumstehen haben, surft doch mal bei **http://members.aol.com/CyBeN1998** bzw. **http://www.cyben.de** vorbei. Das ist der größte deutsche Online-Wrestling-Newsletter. Dort wird sicherlich keine Eurer Fragen unbeantwortet bleiben.

Und zwar die neuesten Versionen von *WWF Attitude* für PSX und N64. Nachdem sich unser lieber Dirk stundenlang prächtig mit dem Charaktereditor amüsiert hatte, durfte Christian auch noch kurz das Game selber abchecken. Erster Eindruck: mächtig prächtig! Schon der Einmarsch der Wrestler versetzt Euch in Erstaunen. Die – wie schon beim Vorgänger – unter Mithilfe von 3:16 motion-gecapturten Figuren marschieren originalgetreu wie die echten Gladiatoren in den Ring. Wenn z.B. Der Herr der Dunkelheit zur Originalmusik in den durch blaue Scheinwerfer angestrahlten Ring steigt und langsam seine Hände hebt, plötzlich das Licht angeht und das Publikum zu jubeln beginnt, dann wissen die Fans unter Euch: **Hier bin ich zu Hause**. Auch die Animationen der restlichen Kämpfer wurden nahezu perfekt umgesetzt. Als Beispiele seien hier nur die typisch locker-lässige Gangart von Stone Cold oder die überheblichen Bewegungen des Kochs erwähnt. Mankind setzt sich vor dem Match erst mal auf den Boden und redet noch ein Paar Worte mit Socko.

Jeder Wrestler kommt mit seinen spezifischen Moves, welche sich komfortabel mit einfachen Button-Kombinationen ausführen lassen, und die wirklich sehr realistisch aussehen, daher. Auch wenn diese sehr frühe Version noch mit zahlreichen Fehlern zu kämpfen hatte, ließ sie sich schon einigermaßen flüssig spielen, was unsere hohe Erwartungshaltung nur noch mehr schürt.

An Optionen gibt es wirklich nichts, was Ihr nicht einstellen könnt – Dirk´s Charaktereditor wurde ja schon eingangs erwähnt. Von der Farbe der Ringseile und der Lampen über das Logo, das den Ringboden ziehren soll, bis zum Vorhang, der den Ring abdeckt, wurde alles berücksichtigt.

Damit die Langzeitmotivation nicht zu kurz kommt, werden im endgültigen Spiel **15 Single-Player- und 21 Multi-Player-Modes** (Tornado, Royal Rumble, Battle Royale, Lumberjack – um nur einige zu nennen) integriert sein. Ach ja – eine letzte Meldung: Auf dem N64 läuft das ganze auch noch in HiRes ab (ohne Expansion Pak). Wrestling Fans, seid gespannt – wir halten Euch weiterhin auf dem laufenden. *cd*



Die umfangreiche Kämpferauswahl.

Die Gladiatoren

Wir machten uns für Euch schlau und präsentieren hier die Liste der offiziell bestätigten Wrestler:

The Rock (is cooking), Ken Shamrock, Stone Cold Steve Austin (Hell ya), The big Bossman, X-Pac, Val Venis, Owen Hart, The Undertaker, Goldust, Kane, Mankind (mit Socko), D'Lo Brown, Christian (Daxer? – welche Ehre!), Taka Michinoku, Al Snow, Bradshaw, Mark Henry, Brian Christopher, Jeff Jarrett, BA Billy Gunn, Gangrel, Triple-H, Mosh, Steve Blackman, Dr. Death, The Road Dogg, Edge (eine Zeitung?), Thrasher, Droz, Farooq – macht in summa 30 Wrestler.

Unter den restlichen zehn werden vermutlich die wunderschöne WWF Women's champion Sable (ich liebe sie), Jaqueline und Chyna sein.



Destrega

Im Nahkampf verfügen die Recken über einen leichten und einen harten Schlag sowie über eine „Ausfallschrittattacke"

Gegen Magieangriffe schützt Ihr Euch mittels eines temporären Energieschildes.

Die Fernangriffe sind mit schönen Effekten durchweg gut in Szene gesetzt.

Buchstäblich in letzter Sekunde vor der Deadline erreichte uns die PAL-Preview-Fassung von Koeis Fantasy-RPG-Beat'em-Up.



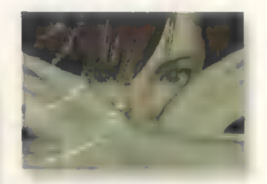
System: PlayStation
Name: Destrega
Genre: Beat'em Up
Hersteller: Koei
Geplanter Erscheinungstermin: Oktober 1999

Auf den ersten Blick erinnert *Destrega* sofort an eine Mischung aus *Power Stone*, den Action-Szenen aus *Unholy War* und einer Prise *Psychic Force*. Wie bei diesen genannten Titeln läßt sich die Spielfigur mittels D-Pad oder Analogstick durch die **frei begehbaren Kampfarenen** (die eine beachtliche Größe aufweisen können, aber bei weitem nicht so detailliert gestaltet sind wie z.B. bei *Power Stone*) steuern. Mittels Drei-Button-Belegung (der vierte ist zum Springen da, mit L und R wird gedeckt bzw. gesprintet) deformieren sich die Kombatanten die Visage. Ab einer gewissen Distanz zum Gegner werden aus den Nahkampfattacken automatisch Fernangriffe wie Feuerbälle oder Wirbelstürme, die sich durch bestimmte Button-Kombinationen zu gewaltigen Multi-Hit-Kombos ausbauen lassen.
Nach dem beeindruckend gemachten Intro findet Ihr Euch im Startscreen wieder, wo sich die zahlreichen Spielmodi präsentieren. Vom üblichen Kampfmodus über Story-, Versus-, Time Attack-, Survival-, Trainings- bis zum Team-Battle- Mode ist eigentlich alles da, was das Prüglerherz begehrt. An Kämpfern steht eine Auswahl aus zwölf Charakteren – fünf bezaubernde Gören und sieben harte Burschen – zur Verfügung. Die Riege der *Dynasty Warriors* kann übrigens auch freigespielt werden. Allesamt sind sie sehr schön designt und auch mit einer Prise Persönlichkeit ausgestattet (im Storymodus erfahrt Ihr, daß alle zueinander in einem bestimmten Verhältnis stehen). Eine nette Beigabe ist auch das integrierte Charakterprofil, das für jeden Haudegen einzeln abgefragt werden kann. Leider beschränken sich deren Unterschiede aber nur auf die grafische Präsentation, im Kampf selber werdet Ihr schnell merken, daß es im Prinzip egal ist, für welche Figur man sich entscheidet – **fast alle Moves der Streitbolde sind gleich**.
Das interessanteste Feature in *Destrega* dürfte aber wohl der Storymodus sein. Als junger Held begebt Ihr Euch, nachdem Euer Heimatdorf von einem ebenso bösartigen wie herrschsüchtigen Tyrannen niedergebrannt und sämtliche Einwohner gemeuchelt wurden, auf den Kriegspfad. Da Ihr alleine aber keine Chance gegen die Armeen des Unholds habt, müßt Ihr zuerst die im Untergrund operierende Resistance ausfindig machen und um Hilfe bitten. Zwischen dem stundenlangen (und schlecht synchronisierten) Gelaber dürft Ihr ab und an sogar selbst einmal Hand anlegen – und zwar im Kampfmodus. Hier auch nur ansatzweise von einem Rollenspieleinschlag zu sprechen, ist glatte Übertreibung.
Was von der Idee her sicher Potential hätte, ist in der Praxis leider nicht gerade das Gelbe vom Ei. Nach einer kurzen Weile werdet Ihr feststellen, daß auch nur der geringste Versuch, etwas Taktik in die Kämpfe zu bringen, sofort im Keim erstickt wird. Das Beste ist wirklich, stur um den Widersacher herumzulaufen und –springen und wild drauf los zu ballern. Mit etwas Glück lassen sich so die meisten Kämpfe siegreich überstehen.



Am meisten Spaß macht – wie meistens – noch der Zwei-Spieler-Modus. Da dann beide Spieler nicht wissen, was sie da eigentlich so machen, kommt zumindest ein wenig hektische Heiterkeit auf.
Ich will an dieser Stelle *Destrega* nicht schlecht machen – es hat gewiß seine Momente (gute Grafik, toller Sound, nette Effekte). Aber irgendwie sind die **Höhepunkte**, die ein gutes Game von einem mittelmäßigen unterscheiden, **einfach nicht da**. Bis zum geplanten Release haben die Jungs noch wirklich viel zu tun, um ein gutes Spiel auf die Beine zu stellen. *cd*











SET-UP TIPS

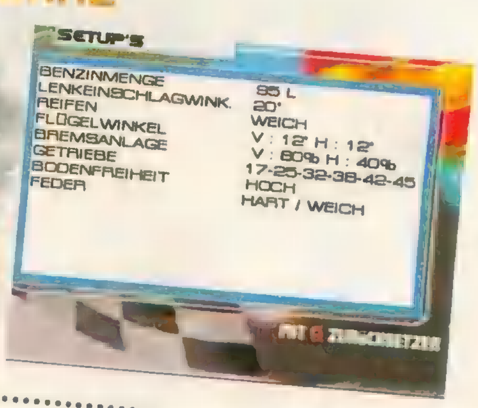
RACING SIMULATION 2

In diesen Software-Tips-Special haben wir für alle Formel 1-Fans unter Euch ein besonderes Schmankerl parat. Wir verraten Euch hier zu sämtlichen 16 Rennstrecken in *Racing Simulation 2* die für einen Platz auf dem Treppchen idealen Fahrzeug-Einstellungen. Die Einstellungen beziehen sich auf trockenes Wetter. Bei Regen benötigte Werte unterscheiden sich zum Teil grundlegend und sind sehr stark vom bevorzugten Fahrstil abhängig. Betrachtet die angegebenen Werte grundsätzlich als Richtwerte, da je nach individuellem Fahrstil Veränderungen möglich sind.

1: GRAND PRIX VON AUSTRALIEN / MELBOURNE





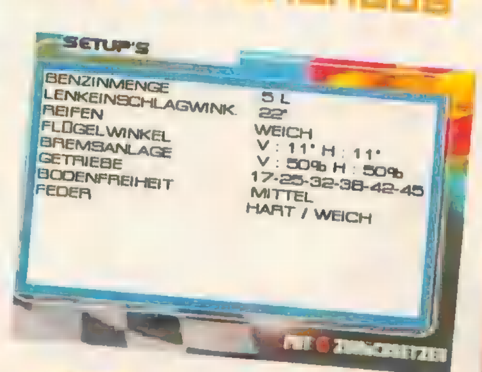


SETUP'S

BENZINMENGE	95 L
LENKEINSCHLAGWINK.	20°
REIFEN	WEICH
FLÜGELWINKEL	V : 12° H : 12°
BREMSANLAGE	V : 80% H : 40%
GETRIEBE	17-25-32-38-42-45
BODENFREIHEIT	HOCH
FEDER	HART / WEICH

2: GRAND PRIX VON BRASILIEN / INTERLAGOS



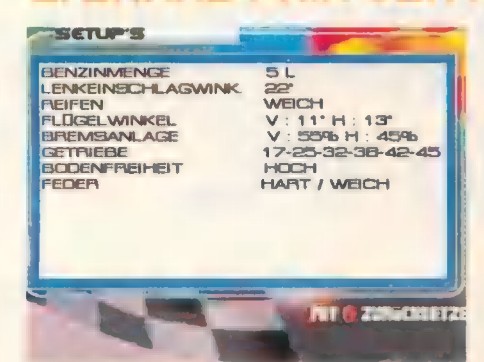


SETUP'S

BENZINMENGE	5 L
LENKEINSCHLAGWINK.	22°
REIFEN	WEICH
FLÜGELWINKEL	V : 11° H : 11°
BREMSANLAGE	V : 50% H : 50%
GETRIEBE	17-25-32-38-42-45
BODENFREIHEIT	MITTEL
FEDER	HART / WEICH



3: GRAND PRIX VON ARGENTINIEN / BUENOS AIRES



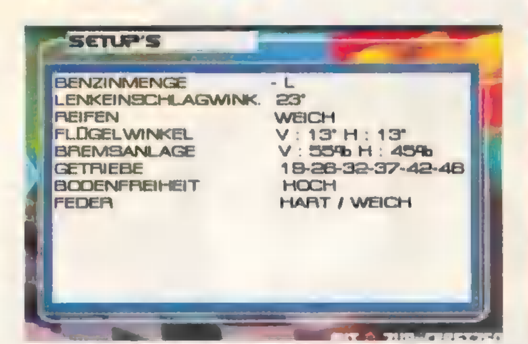




4: GRAND PRIX VON SAN MARINO / SAN MARINO



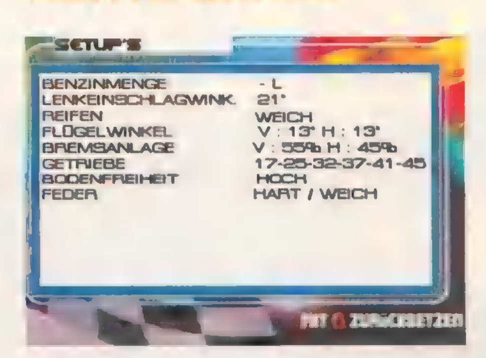
6: GRAND PRIX VON SPANIEN / BARCELONA







8: GRAND PRIX VON MONACO / MONTE CARLO









Final Fantasy VII
PlayStation-Spiel

49,-



Gran Turismo
PlayStation-Spiel



Driver
PlayStation-Spiel



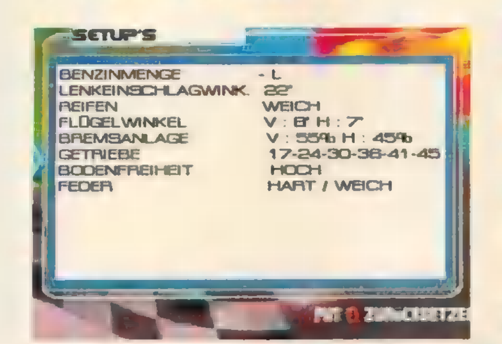
Sports Car GT
PlayStation-Spiel

Karlsruhe, Landshut, 2x in Leipzig, 2x Ludwigshafen, Magdeburg, 2x in Mannheim, Merseburg, München-Gräfelfing, Neubrandenburg, Nordhausen, 2x in Nürnberg, Potsdam, Regensburg, Speyer, St. Leon-Rot, Stendal, Stuttgart, Viernheim, Weiden, Wernigerode, Wittenberg, Worms

ProMarkt

Wir sind die Guten.

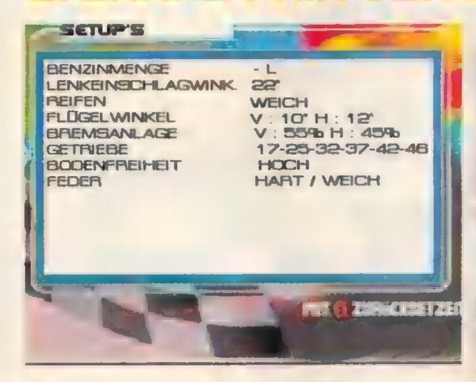
7: GRAND PRIX VON FRANKREICH / MAGNY COURS







8: GRAND PRIX VON ENGLAND / SILVERSTONE





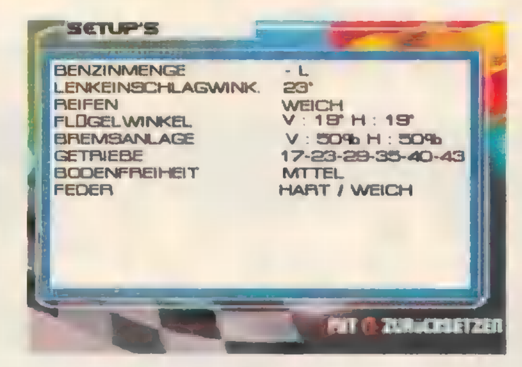


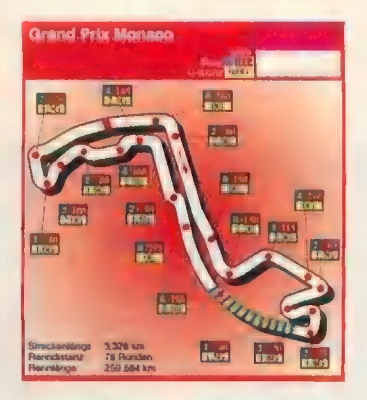
9: GRAND PRIX VON KANADA / MONTREAL



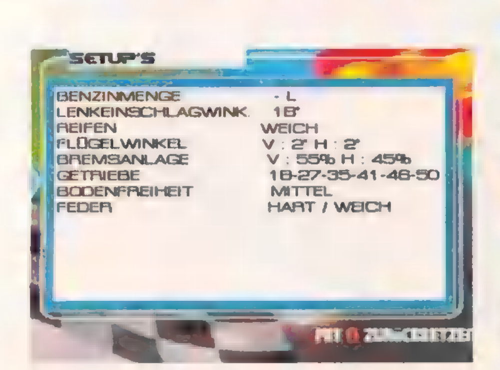
10: GRAND PRIX VON ÖSTERREICH / A1-RING







11: GRAND PRIX VON DEUTSCHLAND / HOCKENHEIMRING

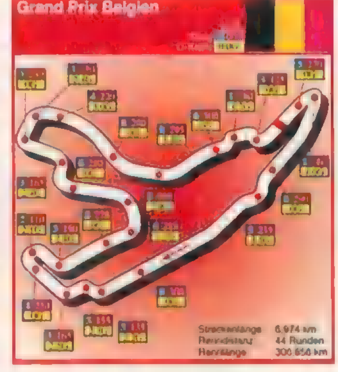


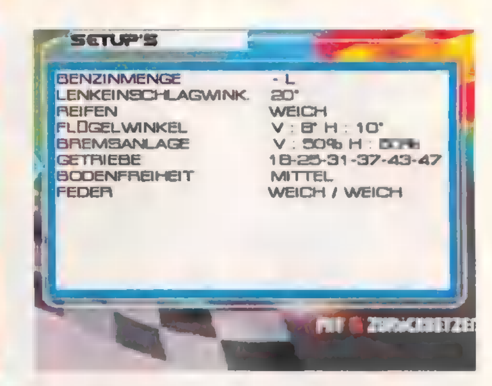




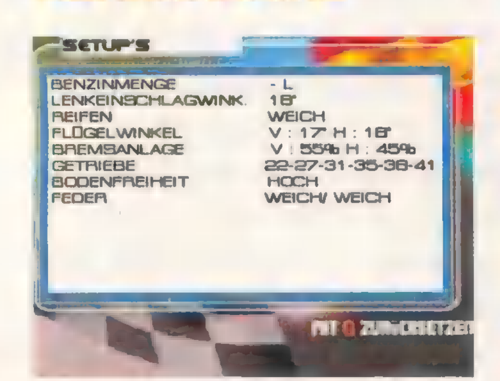
12: GRAND PRIX VON BELGIEN / SPA-FRANCORCHAMPS

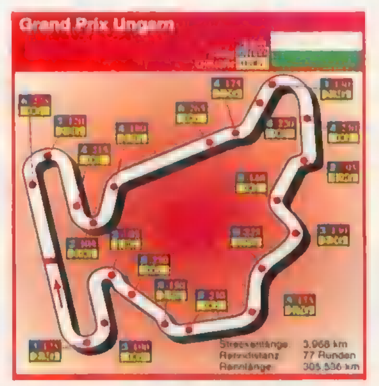






13: GRAND PRIX VON UNGARN / HUNGARORING



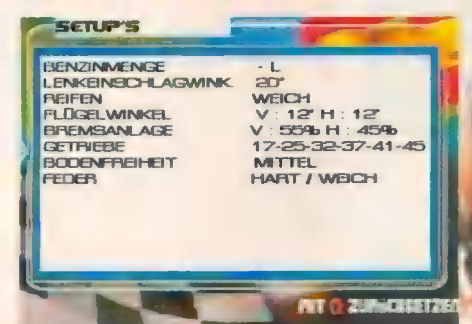




14: GRAND PRIX VON ITALIEN/MONZA



16: GRAND PRIX VON LUXEMBURG / NÜRBURGRING



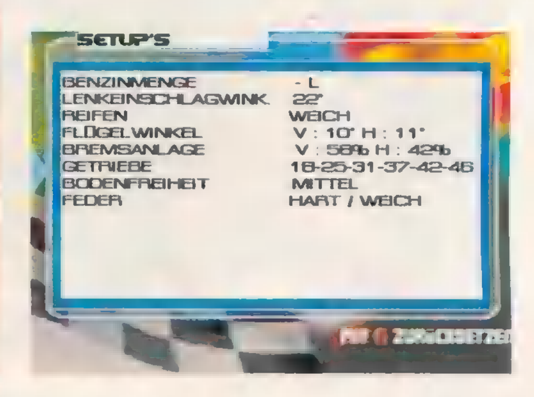




18: GRAND PRIX VON JAPAN / SUZUKA







Damit nicht nur PS-Freaks auf Ihre Kosten kommen, findet Ihr in dieser Rubrik wie gehabt hilfreiche Kniffe und kleine Tricks zu aktuellen Games. Da wir übrigens in einer Vielzahl Eurer Zuschriften dazu aufgefordert wurden, vermehrt Cheats zu Game-Boy-Color-Spielen abzudrucken, ist uns Euer Wunsch selbstverständlich Befehl. Eine kleine Bitte noch in eigener Sache: Wir freuen uns natürlich über jedes eingesandte Galerie-Bild, doch habt bitte Verständnis dafür, daß wir nur selbstgezeichnete Motive veröffentlichen können. Also schickt bitte keine Fotokopien oder offensichtlich abgepausten Motive mehr ein. Ansonsten, wie immer: Viel Spaß beim Ausprobieren und bis zum nächsten Mal.

FLINKE FINGER

NINTENDO 64

Snowboard Kids 2

Wem das mühsame Erspielen sämtlicher Bonus- Strecken,Boards und Charaktere zu mühselig ist, wird für den folgenden Chaet mit Sicherheit Verwendung finden.



Drückt im Titel-Screen den Z-Trigger, B, C, ↑, ↓, Analog-←, Analog-→, ↑, R, Z, A.
Die zusätzlichen Boards verfügen übrigens über folgende Fähigkeiten:

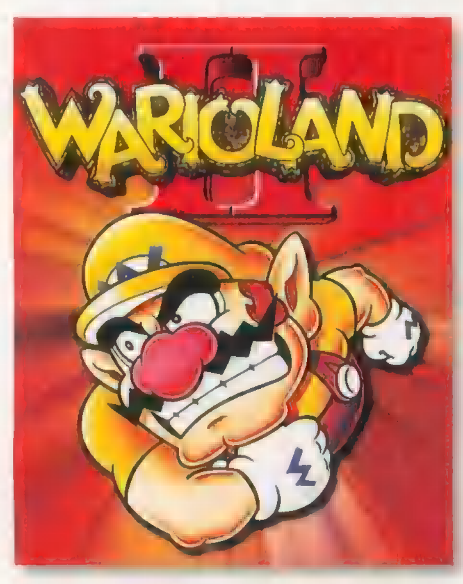


Snowboard	Fähigkeit
Poverty	Zieht dem Gegner Geld ab
Feather	Ermöglicht weitere Sprünge
Ice	Rutscht besser um Kurven
Star	Keine besonderen Fähigkeiten bekannt
Rich	Erhöht den Kontostand
Dragon	Spendiert Raketen und Flügel
Ninja	Unsichtbarkeit
Charm	Schützt gegen Geister
High-Tech	Mehr Speed

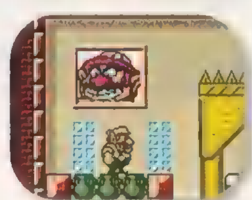
COLOR

GAME BOY COLOR
Wario Land 2

Auch für dieses Hosentaschen-Meisterwerk haben wir selbstverständlich einen kleinen Kniff parat.



Drückt im Titel-Bildschirm A, B, B, A, B, A um direkten Zugang zu allen Leveln zu bekommen.



NINTENDO 64
Lode Runner 3D



Die Veteranen unter Euch, die sich bereits durch die ersten Versionen dieses Klassikers gekämpft haben, können getrost weiterlesen. Allen anderen wollen wir mit diesem Cheat eine kleine Hilfestellung geben.

Um ein Level-Auswahlmenü freizuschalten, pausiert das Game mit der Start-Taste. Haltet dann den Z-Trigger und drückt R, B, A, B, A, C-↑, C-↓, C-←, C-→, C-↑, C-↓, C-←, C-→. Ein Sound-Effekt bestätigt Euch die richtige Eingabe. Mit der nun freigeschaltenen "Unlock Worlds"-Option könnt Ihr jeden beliebigen Level anwählen.

PLAYSTATION
Rollcage



Schnell sein reicht nicht, wenn man in diesem Future-Racer einen Blumentopf gewinnen will. Wer ohne langes Trainieren in den Genuß aller Strecken kommen möchte, sollte folgende Cheats ausprobieren.
Um alle Strecken im Easy-Schwierigkeitsgrad freizuschalten, gebt als Paßwort EEFNIEBA ein.

Um alle Strecken im Hard-Schwierigkeitsgrad freizuschalten, gebt als Paßwort EEFPHMBC oder FAFNOEAP ein.

Um um schließlich alle Strecken im Experten-Schwierigkeitsgrad freizuschalten, gebt als Paßwort HEMPCMDD ein.

Wer zusätzlich noch alle Mirror-Strecken sehen möchte, sollte als Paßwort EADNCMAH, BDGENADM oder EAFNLEAM eingegen.

Wem es zuviel Arbeit ist, jeden Cheat einzeln einzugeben, der sollte einfach MAXCHEAT als Paßwort verwenden, um alle Ligen, Spiegel-Modi und Time-Trials freizuschalten.

GALERIE 1



Ein Gargoil von Marc Vogel gezeichnet.

Mit EADNCMAH erhaltet Ihr sogar noch ein zusätzliches Bonusfahrzeug.

Und wer auf der Strecke für Platz sorgen möchte, kann nach der Eingabe des Paßwortes AIRHORNS mit der Select-Taste seine Hupe aktivieren.

DREAMCAST
Blue Stinger





Daß Ihr beim Einlegen der Blue-Stinger-GCD in einen PC einige interessante Artworks finden könnt, dürfte Euch mittlerweile bereits bekannt sein. Wir haben selbstverständlich noch mehr Tips zu diesem RE-Klone für das Dreamcast.

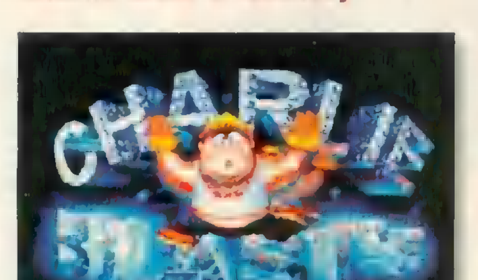
Um in den Laboratorien-Trakt zu gelangen, müßt Ihr Janean nicht nur die entsprechende Karte geben, sondern nachdem sie die Karte eingefügt hat, folgenden Code in das Terminal eingeben: 0513

Im Laufe des Spiels findet Ihr unter anderem diverse Bankkarten. Beim Bankautomaten könnt Ihr unter Eingabe des jeweiligen Codes über das Guthaben der Kartenbesitzer verfügen.

Karteninhaber	Paßcode	Guthaben
Eliot	3532	20 $
Kimra	1008	4000$
Yucatan	1861	5700$
Bermud	1394	6000$

Nachdem Ihr das Spiel komplett durchgespielt habt, und mit dem anschließend gespeicherten Spielstand ein neues Game beginnt, stehen Euch 200 Hassy-Drinks zur Verfügung (100 kleine und 100 große). Dies sollte Euch ermöglichen, das Spiel nahezu unbeschadet erneut durchzuzocken.
Nach dem zweiten Durchspielen erhaltet Ihr eine hitzeempfindliche Laser-Gun, die Ihr sonst nirgends im Game finden oder kaufen könnt. Diese feuert vier wärmegesteuerte Laserstrahlen gleichzeitig ab.
Solltet Ihr Blue Stinger nun noch einmal durchspielen, aktiviert sich der "Mad Mode", der durch einen Schriftzug neben der Gesundheitsanzeige angezeigt wird. In diesem Modus habt Ihr Zugriff auf alle Waffen, 200 Hassy Drinks und unendliche Munition.

NINTENDO 64
Charlie Blast`s Territory



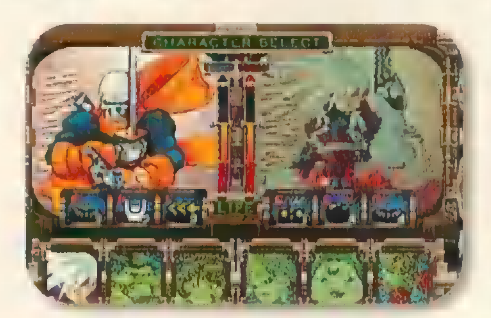
Es ist nicht gerade leicht, einen klaren Kopf zu behalten, wenn um Euch herum die Bomben nur so durch die Gegend fliegen. Damit Ihr trotzdem einen Blick auf die späteren Level werfen könnt, haben wir einige Paßwörter zusammengestellt.

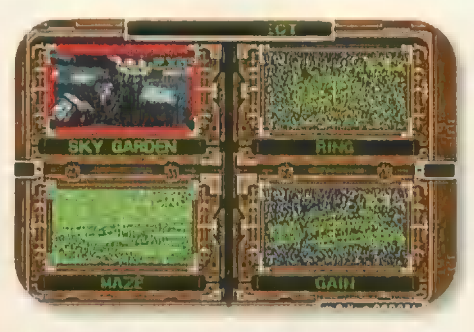
Level	Paßwort
2	4 ♣, 5 ♥, 10 ♣, Dame ♣, Dame ♣.
3	4 ♣, 5 ♥, 10 ♠, 9 ♣, 4 ♣.
4	As ♣, 7 ♦, 6 ♥, 6 ♠, 2 ♥.
5	6 ♥, 2 ♥, As ♠, 5 ♥, 8 ♥.
6	9 ♦, 10 ♦, Bube ♦, Bube ♥, Dame ♥.
7	9 ♦, 10 ♥, 10 ♥, 7 ♦, 5 ♥.
8	As ♣, 7 ♦, 8 ♦, 5 ♣, 8 ♥.
9	6 ♦, 4 ♥, 9 ♥, 6 ♥, Dame ♣.
10	7 ♦, 10 ♥, As ♥, 9 ♠, 6 ♥.
11	7 ♦, 4 ♠, 9 ♦, 7♥, Dame ♥.
12	6 ♦, 4 ♦, 9 ♣, 8 ♣, 4 ♣.
13	5 ♣, 9 ♣, Bube ♥, 6 ♣, 4 ♣.
14	2 ♥, 3 ♦, 9 ♦, 3 ♦, 2 ♣.
15	4 ♣, 5 ♥, Dame ♠, 4 ♣, 8 ♣.
16	6 ♣, Bube ♠, 2 ♥, As ♦, 6 ♥.
17	6 ♥, 2 ♥, Dame ♣, 7 ♠, 3 ♥.
18	6 ♣, König ♥, 10 ♥, As ♣, 3 ♠.

PLAYSTATION
Trap Gunner



Auge um Auge, Zahn um Zahn. Das ist wohl am ehesten die Devise in diesem aufreibenden Agentenspielchen.





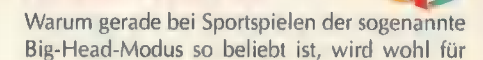
Wollt Ihr gleich zu Beginn auf die Bonus-Charaktere zurückgreifen, gebt im Titelbildschirm folgende Tastenkombination ein:
L2, L1, ↑, ←, ↓, →, □, X, O, Δ, R1, R2.

Wenn Ihr dann noch sämtliche Bonuslevel freigeschaltet haben wollt, dann betätigt im Titelbildschirm 12 mal die Select-Taste.
Um die Fallen zu wechseln, solltet Ihr L2, R2, L1, R1, ↑, Δ, ←, →, □, O, ↓, X im Titelbildschirm drücken.

Wer nur die Hintergrundmusik ändern möchte, kann ebenfalls im Titelscreen O, R2, R1, Δ,X, □, →, L2, L1, ↑, ↓, ← drücken.

Wer den Kämpfern ein anderes Outfit zu verpassen möchte, ist mit der Tastenkombination R2, R1, Δ, O, X, □, →, ↓, ←, ↑, L1, L2 gut beraten.

PLAYSTATION
All Star Tennis`99



Warum gerade bei Sportspielen der sogenannte Big-Head-Modus so beliebt ist, wird wohl für



immer ein Rätsel bleiben. Spielt auch keine Rolle, für diese Tennis-Simulation haben wir ihn jedenfalls auch im Angebot.

Haltet während eines laufenden Spiels L1 + L2 + R1 + R2.

NINTENDO 64
Rampage 2: Universal Tou

Mit nur einer Handvoll Monster Großstädte zu zerstören macht zwar immerhin eine Weile lang Spaß. Aber spätestens nach ein paar Runden wünscht man sich doch Abwechslung. Und die haben wir in Form der normalerweise nur als Bonus-Charaktere verfügbaren Extra-Monster.

Um als George zu spielen, müßt Ihr als Paßwort SM14N eingeben.
Steht Euch der Sinn eher nach einem Godzilla-Verwandten, solltet Ihr hingegen S4VRS

GALERIE 2



Beängstigende Phantasien von R. Modery.



eingeben. Schon steht Euch Lizzie zu Verfügung.

Wer sich hingegen zu Vollmondanbetern hingezogen fühlt, wird mit dem Werwolf Ralph seine Freude haben. Sein Paßwort lautet LVPVS.

Außerirdisch geht es nach der Eingabe von N0T3T zu. Mit B1G4L erhaltet Ihr den lila Kumpel des Alien Myukus.

PLAYSTATION



Legend of Legaia

Auch wenn die folgenden Zaubersprüche nicht unbedingt notwendig sind, um dieses fantastische RPG erfolgreich durchzuspielen, erleichtern sie Euch zumindest den Endgegnerkampf erheblich.
Um die jedem Charakter eigenen Ra-Seru-Beschwörungen zu erhalten, müßt Ihr einfach



nur zu dem Genesis-Baum gehen, bei dem der jeweilige Charakter zum ersten Mal sein Ra-Seru erhalten hat. Beachtet aber, daß dies nur funktioniert nachdem Ihr Songi im Seru-kai besiegt habt.

Nur zur Erinnerung hier die entsprechenden Lokationen:
Hauptcharakter (VAHN): Genesis Baum im Sol Tower`s Untergeschoß (zu dieser Zeit ist Rim Elm ja bereits zerstört).
Heroine (NOA): Berg Rikumoa



Fighting Monk (GALA): Östlicher Voz-Wald
Um den ultimativen Juggernaut-Spell zu erhalten, geht nach Songis Niederlage nach Ratayu.
Anschließend begebt Euch nach Van Saryu, wo Ihr Evil-Seru-Key erhaltet. Benutzt diesen dann im Untergeschoß von Ratayu (dort wo Ihr Van Saryu bekämpft habt).
Am Ende des Korridors findet Ihr eine Schatztruhe, die den Evil-Talisman enthält. Sobald Ihr diesen anlegt, erhaltet Ihr den Jaggernaut-



Spell.

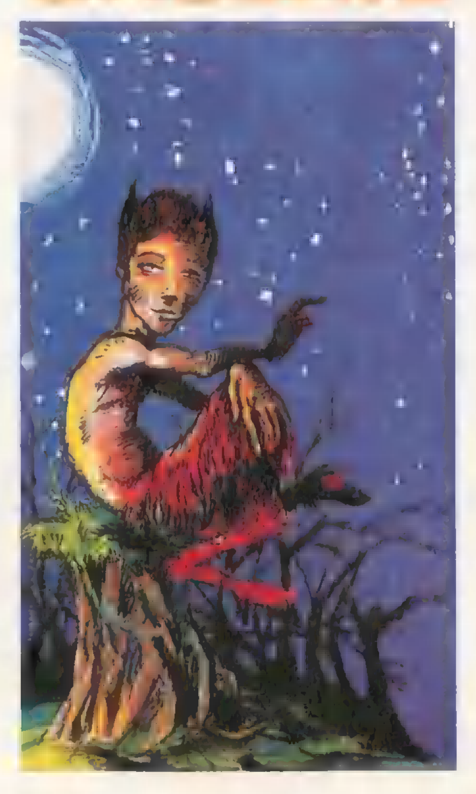
Dieser Talisman verringert zusätzlich die Zahl der Feindattacken.
Ein überaus wichtiges Item erhaltet Ihr außerdem noch in Rim Elm. Dort ist nämlich im südwestlichen Baum ein Geheimer Gegner versteckt. Untersucht Ihr diesen Baum, wird Euch eine Bienenkönigin angreifen.
Wagt diesen Kampf nicht unter einem Level von mindestens 15 – 20. Ist die Biene besiegt, erhaltet Ihr den Honig, der alle Eure Statuswerte um 4 Punkt erhöht.

GALERIE 3



Hier läßt Christian Mücke die Säge schwingen.

GALERIE 4



Nachtimpressionen von Hannes G. Sigrist

IMPRESSUM

Herausgeber: Helmut Grünfeldt
Chefredakteur: Jan Binsmaier (jb), v.i.S.d.P.

Redaktion: Axel Boumalit (ab), Ralph Kareis (rk), Dirk Sauer (ds), Sönke Siemens (cs) Christian Daxer (cd)
Redaktionsassistenz: Catharina Brieden

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 08121/95-1251, Fax: 08121/95-1298
vg@wekanet.de
Internet: 74431.613@compuserve.com

Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.
Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der WEKA CONSUMER MEDIEN GMBH herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.
Layout, DTP & Bildbearbeitung: Journalsatz GmbH
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Josef Bleier
Titel-Artwork: Infogrames/Warner Bros.

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 08121/95-1107, Fax: 08121/95-1196

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 9 vom 1. Januar 1999
Anzeigenleitung: Alan Markovic, verantwortl. für Anzeigen
Anzeigenmarketing: Simone Müller (-1277), Ilka Krebs(-1275)
Markenartikel-Anzeigen: Christian Buck (-1106)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Edith Hufnagel (-1474)
International Account Manager: Andrea Rieger (Tel. 08104/668458, Fax 08104/66 84 59)

Bestell- und Abonnement-Service:
VIDEO GAMES Aboservice CSJ,
Postfach 14 02 20, 80452 München,
Tel.: 0 89/2 09 59-138, Fax: 0 89/2 09 59-122
Einzelheft: DM 6,50
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 67,20, EUR 34,36 (inkl. MWSt., Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 91,20, EUR 46,63 (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: Jahresabonnementpreis: öS 552,-
Schweiz: Jahresabonnementpreis: sFr. 67,20
Die EU-Umsatzsteuerregelung ist berücksichtigt.

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Erscheinungsweise: monatlich
Vertriebsleitung: Gabi Rupp
Leitung Herstellung: Marion Stephan
Druck: Mohndruck, Graphische Betriebe GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 08121/95-1450, Fax: 08121/95-1685
Geschäftsführer: Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs
Verlagsleitung, Marketing/Vertrieb: Helmut Grünfeldt
Anschrift des Verlages:
WEKA Consumer Medien GmbH
Gruber Straße 46a, Poing
Telefon 08121/95-0, Telefax 08121/95-1199
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.



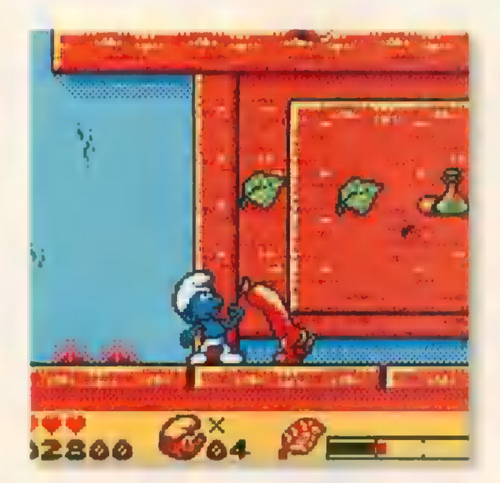
COLOR

GAME BOY COLOR

Die Schlümpfe im Alptraumland

Mit den folgenden Levelcodes kommt Ihr direkt in die jeweiligen Level.

Level	Paßwort
1	BDFG
2	SMGB
3	GPSB
4	SNTM
5	VTFS
10	ZRMS



DICKES ENDE

Japaner und Höflichkeit bzw. schaut mal, was andere für Sorgen haben.

Während hierzulande große Kaufhausketten untereinander inkompatible Produktpakete verkaufen, ohne sich groß zu einer entsprechenden Entschuldigung verpflichtet zu fühlen, sind uns in dieser Beziehung die Japaner ein ganzes Stück voraus. Bei untenstehender Abbildung handelt es sich um eine Verpackungsbeilage, die mittlerweile jedem in Japan verkauften VMS beiliegt:
In diesem Hinweiszettel entschuldigt sich die Firma Sega auf allerhöflichste Form bei Ihren Käufern für eine Fehlermeldung, die beim Drücken einer bestimmten Tastenkombination auf dem Memory-Manager-Screen erscheint. Hier eine kurze Übersetzung:

——— Hinweis ———

Im "File-Mode Bildschirm" befindet sich eine falsche Formulierung.

Fehler: "XXX" (es handelt sich um jap. Lautschrift und ergibt eigentlich keinen logischen Sinn)
Richtigstellung: "XXX" (jp. Lautwort für "Game")
Da daraus jedoch kein Nachteil für den Gebrauch entsteht, bitten wir Sie,
dies als nichtig anzusehen.

ご案内

「ファイルモード画面」中の画面表示について、一部誤りがあります。

誤：「ケ−゛ム 」
正：「ケ゛−ム 」

なお、ご使用に際しては何ら問題ありませんので、そのままご使用ください。

Um das Ganze zu verstehen, muß man sich vor Augen halten, daß sich bei dem auftretende Fehler nicht etwa um ein falsches Wort oder gar um eine fehlerhafte Meldung, sondern schlicht und einfach um ein nicht ganz richtig geschriebenes Satzzeichen handelt, in etwa vergleichbar mit einem vergessenen i-Punkt im Deutschen. Obwohl es wünschenswert wäre, wenn auch hiesige Niederlassungen einen solch ausgeprägten Respekt vor dem Kunden an den Tag legen würden, stellt sich doch die Frage, ob man es nicht auch übertreiben kann.

Abgesehen von diesem Exkurs in ferne Sitten gibt es diesmal im Dicken Ende nicht allzuviel Neues zu berichten. Einzig die bislang doch sehr spärliche Teilnahme an unserer letzten Frage läßt uns zweifeln, ob wir die Ansprüche nicht doch etwas zu hoch geschraubt haben. Seid beruhigt, nächste Ausgabe ist wieder eine Frage dran, die auch wirklich jeder beantworten kann (Der Dirk hat mir ja damals nie gesagt, daß Ihr ja gar nicht jedes Spiel besitzt). Ansonsten freuen wir uns über sämtliche Zuschriften, Anregungen, Beschimpfungen und Verbesserungsvorschläge. Beachtet bitte in diesem Zusammenhang unsere auf der Hitparadenseite veröffentlichten Redaktions-E-Mail-Adressen.

WIE'S LÄUFT

Wer die folgenden "Teilnahmebedingungen" beachtet, erspart sich/uns unnötige Arbeit:
1. Karten und Zeichnungen bitte nur auf weißem Papier (weder kariert noch liniert) einschicken.
2. Gebt bei allen Einsendungen aus dem **Inland** Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Honorar ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Bei **Wohnsitz außerhalb Deutschlands** wird Euch sowieso ein **Verrechnungsscheck** per Post zugesandt.
3. Wenn Ihr Zugang zu einem PC habt, schickt uns umfangreiche Tips bitte, bitte auf Diskette, Kleinvieh könnt Ihr auch faxen.
4. Macht Euch nicht die Mühe aus Konkurrenzblättern abzuschreiben (die lesen wir alle). Derartige Tip-Zusammenfassungen verziehen sich ohne Umweg in den Papiercontainer. Schreibt bitte auch immer dazu, **mit welcher Version eines Spiels** die Tips **ausprobiert** bzw. erspielt worden sind, um unnötige Mißverständnisse zu vermeiden.
Achtung Surfer: Nicht selbst von Euch nachgeprüfte Cheats werden gnadenlos aussortiert!!!
5. Tips und Lösungshilfen zu Mario 64, FF VII oder zu indizierten Spielen könnt Ihr Euch schenken. Auch in Sachen Tekken, Toshinden, oder Tomb Raider sind wir bereits bestens eingedeckt.
6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winkt wie eh und je ein Honorar von mindestens 40 bis maximal 500 Mark!

Unsere Adresse:
WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion VIDEO GAMES
Rubrik: Tips & Tricks
Gruber Str. 46a
85586 Poing
oder per Email an: aboumalit@wekanet.de

GALERIE 5



Da tanzt der Drache. Dank an H.G. Sigrist



Wollt Ihr für das offizielle Dreamcast-Launch-Paket einen höheren Preis für ein integriertes Modem in Kauf nehmen? Diese Forum-Frage hat Euch anscheinend ziemlich beschäftigt, und die Tendenz geht eindeutig in Richtung "Nein" und gibt Sega somit recht. Außerdem diskutieren wir eine konträre Meinung zum Neo-Geo-Special und den Wunsch nach mehr Erotik-Games – ja, und unsere (angebliche!) Schlamperei bei der Heftordung, die in Wahrheit keine ist.

Forum 4/99: PAL-Dreamcast-Markstart mit oder ohne Modem im Bundle?

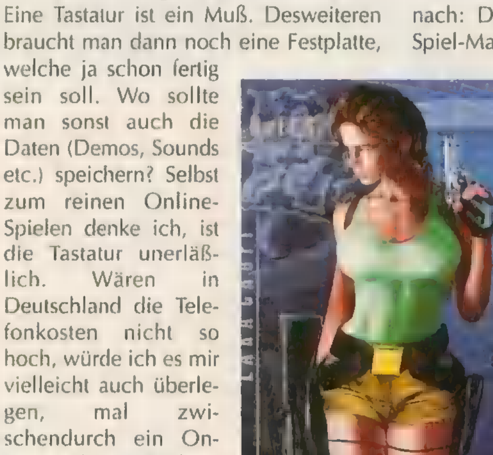
Hallo VG-Redaktion!
Ich finde die Idee von Sega, dem Dreamcast von Anfang an ein Modem zu spendieren, sehr gut. Sicher, viele werden, um einen besseren Einstiegspreis zu ermöglichen, für ein Modem als Zusatzgerät plädieren. Wenn dies jedoch geschehen würde, wäre die Modemgeschichte meines Erachtens von Anfang an zum Scheitern verurteilt, da sich, um die Situation erst einmal abzuchecken, die Wenigsten diesen Zusatz holen würden. Die Geschichten

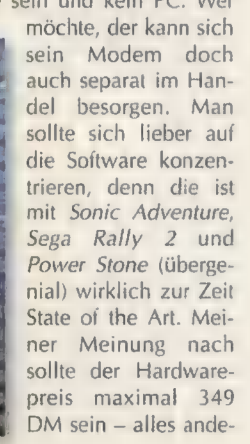


mit Zusatzgeräten ähneln sich sehr häufig, denn das Mega-CD oder auch das 32X waren auch anfangs keine Renner. Letztendlich wurden sie auch keine. Dieses Schicksal, so meine ich, sollten wir dem DC, das ich für eine tolle Konsole halte, ersparen, denn wenn gute Verkäufe zu einer dichten Verbreitung des Geräts führen, können wir uns auf eine neue Art von Konsolenspielen mit Online-Verbindung freuen. Nicht nur Rennfahrten oder Prügelduelle gegen Gegner aus Übersee wären dann möglich, sondern auch Rollenspielwelten, in denen gleichzeitig mehrere Spieler aus verschiedenen Ländern um Ruhm und Ehre kämpfen, sich verbünden oder ausplaudern, wo ein lohnender Schatz versteckt ist. Bei Sportspielen könnte man vielleicht sogar ganze Ligen aufbauen, in denen man sich hocharbeiten kann. Und abgesehen von der normalen Möglichkeit durchs Netz zu surfen und e-Mails zu versenden, gäbe es bestimmt auch die Möglichkeit, DC-Besitzer in der näheren Umgebung zu lokalisieren, um so neue Spielkameraden zu finden. Insgesamt stehen natürlich noch viele "WENNs" im Raum, aber spätestens im September liegt es an uns, sich für die schöne, neue Online-Welt zu entscheiden oder diese schnell wieder untergehen zu lassen. Ich finde Segas Entscheidung jedenfalls sehr mutig, wenn man bedenkt, das die Konkurrenz sich bei Onlineprojekten doch recht bedeckt hält. Ich wünsche dem Dreamcast jedenfalls viel Glück und solche Erfolge, wie einst das Mega Drive hatte.

Christian Möller via e-mail

Hallo VG-Truppe!
Zum Europa-Release soll ja – so weit ich weiß – zuerst nur ein Analogmodem erhältlich sein, und erst später ein ISDN-Modem. Was soll da ein ISDN-User machen? Ein Analogmodem mitkaufen, obwohl er es nicht braucht? Oder ein halbes Jahr warten mit dem DC? Schwachsinn! Also meine persönliche Meinung: Ich will überhaupt kein Modem. Ich will die Konsole anmachen und loszocken. Entweder alleine, oder mit meinem Freund. Da sehe ich wenigstens live, wie er sich ärgert, wenn er verliert. Das würde mir bei Online-Spielen fehlen. Gerade auch im Hinblick auf die Konkurrenz sollte Sega das DC wahlweise ohne Modem (für sagen wir mal 100 DM weniger) anbieten. Da würden sie sicher mehr Konsolen absetzen. Wenn jemand surfen will, kauft er sich lieber für 500 DM einen gebrauchten Rechner. Damit ist er besser bedient. Beim DC kommt ja, wenn man nicht schon mit dem PC online ist, noch einiges an Hardware dazu. Eine Tastatur ist ein Muß. Desweiteren braucht man dann noch eine Festplatte, welche ja schon fertig sein soll. Wo sollte man sonst auch die Daten (Demos, Sounds etc.) speichern? Selbst zum reinen Online-Spielen denke ich, ist die Tastatur unerläßlich. Wären in Deutschland die Telefonkosten nicht so hoch, würde ich es mir vielleicht auch überlegen, mal zwischendurch ein Onlinespiel zu zocken.





Aber bei den heutigen Kosten (alleine die Telefonkosten tagsüber 4,84 DM je Stunde) kostet ein Spielchen über 2 Stunden MINIMUM 10 DM. Da würden sich doch einigen Eltern beim Betrachten der Telefonrechnung die Haare sträuben. Also für mich ist eines klar: Sollte das DC wahlweise ohne Modem kommen, kaufe ich es auch ohne. Und auch mit dem Massenmarkt hätte es SEGA leichter, wenn das DC entsprechend billiger wäre. Viele Grüße

Lothar via e-mail

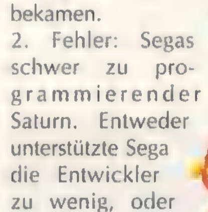
Hallo, Ihr lieben Leut' von der VG! Als alter Video-Games-Junky möchte ich mir ein Urteil zum Thema DC mit oder ohne Modem erlauben. Durch meine berufliche Tätigkeit als Reha-Berater bekomme ich jeden Tag ca. 10-12 Wohnungen zu Gesicht. Mir fällt dabei auf, daß in fast jedem dritten Haushalt sowieso schon ein PC mit Modem zu finden ist. Was ich damit sagen will: Niemand wird sich das Dreamcast zulegen, um damit im Netz zu surfen, was in Deutschland sowieso noch viel zu teuer ist. Nehmen wir einmal an, daß Oma Gerda unserem kleinen Bert zu Weihnachten einen DC mit eingebautem Modem schenkt – glaubt Ihr da nicht, daß die Elternteile die Konsole verfluchen werden, wenn Ihr Kleiner in Abwesenheit der Eltern die Telefonrechnung auf mehrere hundert Märker hochschraubt? Bitte Sega, denkt nach: Das Dreamcast soll eine Spaß-Spiel-Maschine sein und kein PC. Wer möchte, der kann sich sein Modem doch auch separat im Handel besorgen. Man sollte sich lieber auf die Software konzentrieren, denn die ist mit *Sonic Adventure*, *Sega Rally 2* und *Power Stone* (übergenial) wirklich zur Zeit State of the Art. Meiner Meinung nach sollte der Hardwarepreis maximal 349 DM sein – alles ande-

re würde Sega einmal mehr das Rückgrat brechen. Als alter Sega-Fan wünsche ich dem Dreamcast dennoch alle Gute für den Germany-Start.

Rali Ackermann, Baunatal

Hallo, ehrwürdige VG-Gang ! Ich bin jetzt seit acht Jahren konsolentauglich. Da meine erste Konsole ein Mega Drive war (GameBoy zählt nicht), bin ich heute noch ein Sega-Fan. Doch Sega macht zu viele Fehler, um im Big Business mitzumischen!

1. Fehler: Die Mega Drive Peripheriegeräte waren der Anfang vom Ende. Sega verscherzte es sich mit vielen gutgläubigen Kunden, die auf Softwarenachschub hofften, diesen aber nur in wenigen Stückzahlen und noch dazu mäßiger Qualität bekamen.



2. Fehler: Segas schwer zu programmierender Saturn. Entweder unterstützte Sega die Entwickler zu wenig, oder



Ninja Commando (Neo Geo)

der Saturn ist einfach 3D-unfähig. Letzteres trifft wohl weniger zu, wie man am Beispiel *Sega Rally* erkennen kann. Ich behaupte einmal, der Saturn war technisch erst zu 60% ausgereizt. Die PSX erreicht nach fünf Jahren ihren grafischen Höhepunkt – wie soll das der Saturn in zwei Jahren schaffen? Die Entwickler hatten Scheu vor dem schlechten Ruf der Konsole und wagten sich daher nie an ein richtig kostspieliges Projekt heran.

3. Fehler: Die "mickrige" Technik des Dreamcast gegenüber der PSX 2. Scheint, als hätte Sony wieder alle Trümpfe in der Hand! Wenn auf der PSX 2 erstmals in Intro-Grafikpracht gepielt werden kann, sieht das DC alt aus (leider). Sega mußte aber handeln, und ein Gerät auf den Markt bringen. Sony saß am längeren Hebel, beobachtete die Konkurrenz, um schließlich gnadenlos zurückzuschlagen. Die ersten Intros und Fakten lassen wohl viele Developer überlegen, ob sie ein DC-Spiel entwickeln sollen, oder auf das PSX2 DevKit zu warten und völlig neue grafische Möglichkeiten ausschöpfen. (Die 300 MHZ Emotion Engine soll ja 1,5 bis 3 mal schneller sein



Super Sidekicks 4 alias Ultimate Eleven

als ein PIII 500). Ich kann nur hoffen, daß die Sega-internen AM-Entwicklerteams mehr als 1:1-Automatenumsetzungen (welche den Kauf aber schon rechtfertigen würden) auf den Schirm zaubern. Die Lage in Europa wird wohl so sein, daß das DC eine Freak-Konsole sein wird. Der Bekanntheitsgrad von Sega ist einfach zu gering. Und wenn dann ein geniales *Sega Rally 2* samt DC auf dem Markt ist, werden viele Kids wohl auf ein x-tes "Update" (mehr ist es ja nicht) von *Formel 1* oder *Tomb Raider* abfliegen, wo sie doch mit *Sega Rally 2* vollig neuen Stoff bekämen!

Michael Antensteiner, Österreich

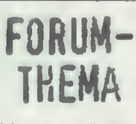
Konsolen-Dreikampf hin oder her, ich bin froh, daß endlich ein Hersteller (Sega) erkannt hat, daß es nicht mehr um den Kampf der Konsolisten untereinander gehen darf, sondern die Kluft im Hinblick auf aktuelle PCs geschlossen werden muß. Nur so lassen sich bisherige Zocker bei der Stange halten und auch neue aus dem PC-Lager hinzugewinnen. In diesem Zusammenhang halte ich die Idee von Sega, MS's verpöntes Windows CE als Zweitbetriebssystem zu integrieren, für durchaus raffiniert. Mit wenig Mühe und etwas Überarbeitung lassen sich schnell und kostengünstig jede Menge PC-Games rüberziehen, die durchaus mit ihren Vorbildern mithalten können. Das könnte sich für Sega als Goldquelle erweisen. Allerdings wirft diese tolle Perspektive einen dunklen Schatten über den Deutschlandstart (womit ich die Kurve zum Forumthema gekriegt habe, hehe!). Die Idee von Sega Deutschland, das DC mit Modem auszuliefern und die Werbekampagne darauf aufzubauen, halte ich für den absoluten Fehler. Der Preis dürfte dadurch sicher über 500 DM steigen, die Schmerzgrenze liegt aber wohl bei maximal 400 DM. Ich weiß nicht, wo Sega ihre Marktanalysen gemacht hat, aber sicher nicht in Deutschland, denn hier ist das Thema Internet immer noch keins. Wer ins Netz will, der benutzt einen Computer, keine Web-Box, keinen Internet-Fernseher und auch sicher keinen Dreamcast. Bleibt also nur der Nutzen als Vernetzung mit anderen DC-Zockern. Aber was soll das kosten? Außerdem denke ich, daß nur ein geringer Bruchteil diese Optionen auch wirklich nutzen würde. Der Großteil sitzt gemütlich mit seinen Kumpels auf dem Sofa zum Multiplayen, um sich "die Bratpfannen gegenseitig auf den Kopf zu kloppen". Deutsche sind eben keine Japaner. Das Modem sollte deshalb unbedingt nur als optionale Erweiterung angeboten werden!

Karsten Mäke, Dessau

Wie die Mehrheit unter Euch sind auch wir (mal wieder mit 4:2 gegen unseren alten PC-Junkie Sönke) der Meinung, ein Modem fällt unter die Kategorie Luxus-Schnickschnack, das dem Käufer nicht in einem Bundle zu höherem Preis untergejubelt werden darf. Doch alles Mutmaßen hat sowieso ein Ende, denn die Fakten für den Deutschland-Release stehen mittlerweile fest: Am 23.September soll es soweit sein, und zwar für DM 499,-- unverbindliche Preisempfehlung ohne Modem, ohne *VMS Memory Card* und ohne Spiel und mit voraussichtlich einem Controller – womit das Gerät sicher nicht in die Kategorie Schnäppchen fällt (vergleiche etwa USA-Preis: $ 199,--). Wer jedoch stets die neueste Technologie im trauten Heim stehen haben möchte, muß eben bereit sein, etwas tiefer in die Tasche zu greifen. Nur zur Erinnerung: Auch die PlayStation kostete zum Marktstart einmal stolze DM 599,--. Nun hören wir schon wieder die Stimmen, daß man dann ja gleich auf die PlayStation 2 warten könne. Wer so denkt, kann jedoch kein echter Spieler sein. Dieses Gerät ist bis jetzt nur ein Phantom, und der Release in Japan wird keinesfalls vor der Jahrtausendwende über die Bühne gehen. Bis es dann hierzulande zu kaufen ist, wird schätzungsweise noch mal mindestens ein dreiviertel Jahr (eher mehr) vergehen – und bis dahin wollen diejenigen all die angekündigten Dreamcast-Highlights an sich vorbeiziehen lassen. Selbst schuld!

Seltenste Neo-Geo-Games

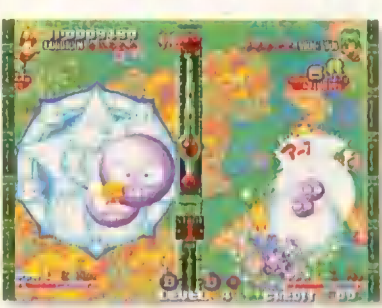
Hi Ralph, Dein Neo-Geo-Special hat mich nach



FORUM-THEMA

Im Moment scheint sich das gesamte zukünftige Konsolengeschehen rund um den Zweikampf Sega/Sony abzuspielen. Da fehlt aber doch einer im Bunde – richtig: Nintendo! Aus dem Mario-Lager war bisher außer ein paar Durchhalteparolen im Stile von "Wir entwickeln dies und das" nahezu nichts von zukünftigen Konsolenplänen zu hören. Was glaubt Ihr: Wird Nintendo als letzter der großen Drei doch noch die beste Maschine auf den Markt bringen, und das im Gegensatz zum N64 rechtzeitig? Oder wird man dem N64 wieder zu lange vertrauen, bis die treue Kundschaft mangels ausreichend Spielenachschub zur Konkurrenz überläuft? Schreibt uns doch mal, wie Ihr über Nintendos Zukunft denkt!

Twinkle Star Sprites (Neo Geo)









Ultimate Eleven (Neo Geo)

langer Zeit mal wieder ein Videospielemagazin kaufen lassen. Das Special ist auch ok, bis auf die seltensten Module.

1. *Neo Mr. Do*: Hast Du diesen Mist mal gespielt? So etwas würde ich nicht mal einem Todfeind zur Beerdigung seiner Mutter schenken. Ein Freund von mir hat sich das Modul (das es übrigens nur als MVS Version gibt) für 5000 Yen auf einer Japanreise gekauft. Dem Spiel fehlt vollkommen die Spielmechanik des alten Mr. Do. Also wenn wir etwas wirklich Schlechtes spielen wollen, dann spielen wir *Neo Mr. Do*.

Ach ja, das Spiel ist 50 Megs groß und von Visco, die übrigens meiner Meinung nach außer *Neo Drift-out* und eventuell noch *Breakers (Revenge)* nur Schrott produziert haben. *Andro Dunos, Flipshot, Neo Mr. Do* und *Goal Goal Goal* sind wirklich eine Qual. Daß sich dieses Spiel überhaupt Mr. Do nennen darf.......

2. *Viewpoint*: Nicht wirklich selten, aber wirklich gut.

3. *Ninja Commando*: Nicht so der Hit, daß man dafür viel Geld ausgeben müßte.

Die richtige Liste müßte sein:

1. *Metal Slug 1* (500$)
2. *Pulstar* (400$)
3. *Ultimate 11, Twinkle Star Sprites* (300-350$) je nach persönlichem Geschmack auszusuchen

Die Preise in Klammern sind die Preise, für die Du die Spiele (komplett und in gutem Zustand) bei den entsprechenden Newsgroups problemlos verkaufen kannst. Sag mal, ist das Deine League Bowling Cartridge, von der die Hülle stammt? So eine habe ich noch nie gesehen.

Steffen (der nur auf SNK Hardware zockt) via e-mail

Also Steffen, da hast Du zunächst etwas falsch verstanden. Es ging nicht darum, ob die in der "Seltensten Games"-Liste aufgeführten Titel gut oder schlecht sind, sondern um deren Verfügbarkeit und Preis. Daß *Neo Mr. Do* keine spielerische Offenbarung (richtig, es ist von Visco ...) darstellt, wissen wir (leider) auch, und daß *Metal Slug* richtig teuer ist (in Akihabara 100.000 Yen – umgerechnet 1.500 Mark), mußten wir ebenfalls schmerzlich miterleben ("Hat noch jemand 'ne Platin-Kreditkarte dabei? Nein? Zu dumm ..."). *Pulstar* war dagegen schon für ca. 30.000 Yen zu bekommen (etwa 450 Mark, also billiger als aktuelle Neuerscheinungen). Und *Ultimate Eleven* selten? Nicht wirklich – höchstens als US-Version. Thema Spielspaß: *Ninja Commando* besitzt unserer Meinung nach schon einen gewissen Charme, und nachgeschmissen wird es einem auch nicht unbedingt. Ich suche es zumindest schon etwas länger.

Mehr Erotik!

Hallo VG! Da ich leider die März-Ausgabe verpaßt habe, muß ich heute so dumm fragen. Für welches System ist das Game *Steam Hearts*, und wo oder ob überhaupt es erhältlich ist? Bei dieser Gelegenheit muß ich mich gleich mal "beschweren", daß sich keine dieser Software-Firmen an das Thema "Erotik" wagt. Es gibt doch genügend mündige Video-Spieler, die mit Sicherheit gerne mal ein Spielchen aus dem obigen Bereich zocken würden. Und wenn morden, killen usw. trotz BPjS den Weg auf unsere Mattscheiben finden (dürfen), dann können ja wohl ein paar Nippel oder ein blanker Hintern kein Weltuntergang sein. Es muß und soll ja gar keine harte Pornographie sein. Aber so ein Action-Adventure im Rotlichtviertel mit einer Motion-Capture-animierten Lula (die aus *Wet*), das wär doch was! Vielleicht noch mit einem Outfit-Editor. Ich fang jetzt an zu sabbern und hör' besser auf. Bis die Tage,

Mike Arrigoni via e-mail

Heieiei, Mädels! *Steam Hearts* und kein Ende: Also, dieser Shooter-Crap ist für den Saturn raußgekommen und im Grunde genommen wirklich keines Blickes wert. Das hinter den Erotik-Zwischensequenzen steckende Spiel kann Freunden von *Thunderforce V, R-Type Delta, Radiant Silvergun, Einhänder* & Co. nicht



mal ein müdes Lächeln abringen. Anders gesagt: Ein richtig gutes Erotik-Game ist mir auf Konsolen-Ebene auch nicht bekannt, obwohl sich in dubiosen Tokioter Shops diverse anzügliche Schulmädchen-Simulationen und Picture-Discs mit nahezu null Gameplay-Inhalt häufen. Das wäre doch mal ein Denkansatz für die Entwickler. Ich befürchte allerdings, daß dort die Meinung vorherrscht, mit einem Erwachsenen-Spiel bei Sony, Nintendo & Sega nicht die richtige Zielgruppe zu treffen, obwohl andereseits die Nachfrage nach Lara-Nackt-Cheats nicht abflaut. Halt – eines ist mir doch noch eingefallen: *Gex – Deep Cover Gecko* mit der leckeren Agent Xtra (oder Siliconesse, wie Sönke zu sagen pflegen würde) in den Zwischensequenzen. Ach ja, und die ganzen Fighting Game Babes von Sofia aus *Battle Arena Toshinden* über Mai Shiranui aus *Fatal Fury* bis hin zu den neuesten *Dead or Alive 2*-Chicks (Arcade): Vielleicht tut sich da ja doch noch einiges in Zukunft ...

VG-Chaos?

Hi VG-Gang (gibt's den Ausdruck überhaupt noch?)! Daß Euer Layout schon immer Geschmackssache war, brauch'

ADRESSE LESERPOST

Für alle Leute, bei denen meinungstechnisch die Kreativität eher beim Internet-Surfen sprudelt, gibt's ab jetzt neben der klassischen Anschrift auch meine E-Mail-Adresse zwecks Kommunikation. Also: Bei allen Fragen, Anregungen, Bemerkungen, Beschimpfungen rund um die Spielewelt und uns, schreibt entweder an:

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion VIDEO GAMES
Stichwort: Leserpost
Gruberstr. 46a
85586 Poing

oder via E-mail: rkarels@wekanet.de



im letzten Jahr mit drei mickrigen Konsolen begnügen (und ab und zu verirrte sich ein Neo-Geo-Test in Euer Heft), so scheint es, als würde sich die Lage im Moment wieder bessern. Neben dem Dreamcast und den etablierten Next-Gen-Maschinen kann sich ein Handheld-Fan wie ich mal wieder über Neuerscheinungen freuen. Und was macht die VG? – Sie handelt den

ich an dieser Stelle nun wirklich nicht zu erwähnen, aber eine Sache sollte doch behoben werden. Und zwar kann es doch keine Arbeit sein, die Tests nach Systemen zu ordnen. Im Moment geht da nämlich alles drunter und drüber. Zur Importecke kann man nur gratulieren, allerdings herrscht da das gleiche Chaos, daß sich Dreamcast, N64 und PlayStation-Games bunt mischen. Und dann gibt's da noch was. Der eine oder andere Leser der ersten Stunde wird sich vielleicht noch erinnern, daß es eine Zeit gab, in der die VIDEO GAMES Spiele für sieben oder acht Systeme getestet hat. Tja, lang, lang ist's her... Mußten wir uns

GB Color mit Minimaltests ab, die in jeder Schülerzeitung stehen könnten. Über das Neo Geo Pocket und die Color-Version, sowie den Wonderswan will ich schon gar nicht reden. Auf Dauer wirkt es schon deprimierend, wenn man sieht, wie die Porties in Randbemerkungen und Specials abgefertigt werden. Also: Schreibt mal wieder richtige Berichte über die neuen Systeme und Spiele und gebt ihnen die Aufmerksamkeit, die sie verdient haben. Auch wenn die Technik hoffnungslos überholt ist, kann man mit *KoF R2* genausoviel Spaß bekommen, wie mit *Tekken*. Ansonsten macht weiter so und vergeßt mir bei den genialen Oldie-Specials ja nicht das 3DO.

PS: Warum fängt eigentlich fast jeder Brief an Euch mit einer Lobeshymne an, wie toll Ihr seid?

Markus via e-mail

Du denkst doch nicht im Ernst, daß wir bei der Heftgestaltung so vorgehen: "Hmm, jetzt stehen ja alle PlayStation-Tests nebeneinander – das ist ja wohl viel zu einfach für den Leser. Die Artikel müssen sofort noch einmal komplett durch den Seitenmixer!" Nein, aber als Multiformat-Magazin ist unsere Devise vielmehr, Euch die Vielseitigkeit und den Facettenreichtum der Konsolenszene so nahe wie möglich zu bringen. Ein Akzent unseres Heftes ist dabei eben, die Tests und Previews kunterbunt zu mixen, damit auch der PlayStation-only Zocker mal versehentlich über einen N64-Test stolpert, anstatt einfach stur die Kolonne an Artikeln mit PlayStation-Inhalt zu verschlingen und den nicht minder informativen Rest simply ad acta zu legen. Und so schwer ist's ja nicht, die Titel für Dein Lieblingssystem zu finden, oder? Dafür gibt's schließlich unser Inhaltsverzeichnis. Über eine weitere Ausweitung der Portables-Ecke können wir durchaus reden. Was meinen die anderen Leser dazu – sollen es wieder richtige Tests sein?

WEB-SITE DES MONATS

Diesmal haben wir eine spezielle Site für alle Ballerspielfans im allgemeinen und *R-Type*-Liebhaber im Speziellen unter Euch, die sich Ihr Desktop mit einem von acht wirklich hübschen Wallpapern mit *R-Type Delta*- bzw. *R-Types*-Motiven verschönern wollen: http://www.irem.co.jp/omake/gallery/kabegami/kami_big_e.html anklicken, Pics downloaden und sich wie im Bydo-Imperium fühlen!

SZENE-CHAT

Ausgemustert?



Meinungsverschiedenheiten bereichern unser tägliches Leben – nur so hat man die Chance, festgefahrene Wege zu verlassen und neue Ideen aufzunehmen. Von einer Bereicherung können wir aber bei einem aktuellen Anlaß derzeit nicht sprechen – ganz im Gegenteil:
Denn aufgrund einer Meinungsverschiedenheit zwischen Sony Computer Entertainment Deutschland und unserer Schwesterzeitschrift Playstation – Das Fun-Magazin wurde die Bemusterung mit Produkten von Sony erst einmal ausgesetzt. Dies gilt jedoch nicht nur für unser Playstation-Schwesterchen, sondern automatisch auch für uns. Der Grund: Beide Magazine werden vom gleichen Verlag produziert und könnten die Testmuster austauschen. Schwupps – da drängt sich doch glatt die Vermutung auf, wir würden in "Sippenhaftung" genommen. Doch wie immer wird nicht alles so heiß gegessen, wie's gekocht wird.
Tatsache ist, daß wir bereits zu dieser Ausgabe keine Testmuster mehr bekommen haben und wir sind der Meinung, Euch das auch mitteilen zu müssen. Trotzdem haben wir alle aktuellen Beiträge über Sony-Produkte im Heft. Dazu nur soviel: Ein Magazin, das so viele Jahre im Geschäft ist wie wir, hat trotz des Boykotts von Sony Computer Entertainment Deutschland sehr viele Connections, die eine lückenlose Berichterstattung erlauben.
Diese verwenden wir übrigens nicht nur, wenn sich Geschäftsbeziehungen abkühlen: Jahrelanger Kontakt zu Programmier-Teams, Groß- und Einzelhandel, Marketing-Agenturen, Szene-Fachleuten in der ganzen Welt und natürlich auch zu einigen verläßlichen Branchen-Insidern ermöglicht uns jeden Monat, Euch mit exakten Hintergrund-Infos aus der Welt der Spiele zu versorgen.
Dennoch gibt es für uns keinen Grund, auf eine konstruktive Zusammenarbeit mit einem Hersteller zu verzichten. "Miteinander, nicht gegeneinander" sollte die Devise heißen. Nur dann ist der Kunde wirklich König.
It´s not a game...

Omega Boost

Omega Boost

Das Intro

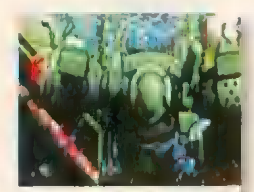
Omega Boost bietet Euch eines der besten PS-Intros überhaupt und zielt volle Kanne auf die Star-Wars-Fangemeinde ab. Es wird der Launch von *OB* gezeigt.



Aaah: Laserbarrieren!



Riesenspinne mit Säure.



Kompatibilität

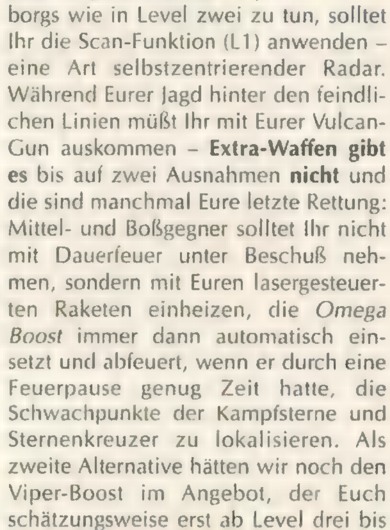
Achtung: Wie schon *Final Fantasy VIII* läuft auch *Omega Boost* nicht auf umgebauten europäischen PlayStations, interessanterweise aber auf umgebauten japanischen Exemplaren der grauen Kiste. Vorsicht also beim Kauf!

Beim ersten Zwischengegner könnt Ihr erstmal ausprobieren, wie Ihr so im luftleeren Raum liegt – keine Gefahr hier.

Schießt Ihr nicht, visieren Eure grünen Homing Missiles automatisch Ziele an.

Im Land der Raketenwürmer: Auf einem Mond greift ein ekliger Sandwurm an.

In der letzten Ausgabe haben wir Euch ja schon von der TGS-One-Level-Trial-Version dieser neuen Space-Opera vorgeschwärmt. Endlich flatterte uns nun das fertige Spiel dieses Shooters von den *Gran Turismo*-Machern Polyphony Digital ins Haus, und wir haben natürlich sofort alles stehen und liegen und dafür die Laser glühen lassen. Die Storyline scheint wohl mit Absicht etwas verwaschen und undurchsichtig dargestellt zu sein, um nicht von dem abzulenken, was *Omega Boost* herüberbringen will: Action pur! Es sickert nur soviel durch: Ihr müßt in der Zeit zurückreisen, um eine verrückt gewordene CPU aufzuhalten, die die Menschheit vernichten will. Das soll dadurch gelingen, daß Ihr ähnlich zu *Star Wars* in eine Art Todesstern eindringt und den zentralen Reaktor pulverisiert. Ihr steuert nun den *Omega Boost*-**Supermech mit seiner 20-Meter-Vulcan-Gun**, der sich im Intro im Vergleich zu den Monteuren auf ca. 30 Meter Höhe schätzen läßt. On-Screen habt Ihr erstmal völlige 360-Grad-Bewegungsfreiheit im weitläufigen Weltraum. Um die auch optimal nutzen zu können und nicht den Überblick zwischen der Armada an Angreifern zu verlieren, seid Ihr mit einigen wenigen, aber immens effektiven Ortungs- und Schubeinrichtungen ausgestattet. Für eine zünftige Verfolgungsjagd (oder Flucht) aktiviert Ihr Euren Raketenrucksack, wobei stets eine sofortige Stop-Funktion existiert. Abfangjäger, Raketen, Space-Aufklärer und andere Feindmaschinerie bekommt Ihr durch optimales Nutzen des kleinen Kegels am linken unteren Bildschirmrand, dessen Spitze immer in Richtung derzeit größte Bedrohung zeigt, zielsicher serviert.



Scan and Destroy!

Habt Ihr es z.B. mit besonders wendigen und hyperschnellen Cyborgs wie in Level zwei zu tun, solltet Ihr die Scan-Funktion (L1) anwenden – eine Art selbstzentrierender Radar. Während Eurer Jagd hinter den feindlichen Linien müßt Ihr mit Eurer Vulcan-Gun auskommen – **Extra-Waffen gibt es** bis auf zwei Ausnahmen **nicht** und die sind manchmal Eure letzte Rettung: Mittel- und Boßgegner solltet Ihr nicht mit Dauerfeuer unter Beschuß nehmen, sondern mit Euren lasergesteuerten Raketen einheizen, die *Omega Boost* immer dann automatisch einsetzt und abfeuert, wenn er durch eine Feuerpause genug Zeit hatte, die Schwachpunkte der Kampfsterne und Sternenkreuzer zu lokalisieren. Als zweite Alternative hätten wir noch den Viper-Boost im Angebot, der Euch schätzungsweise erst ab Level drei bis vier zur Verfügung steht (hängt von Eurer Performance davor ab). Damit bohrt sich unser Held Smart-Bomb-mäßig in den Stahlpanzer von Endgegnern und zieht mächtig Energie ab. Achtung: Das Teil lädt sich nur ca. alle drei Level (nach unserer Erfahrung) neu auf – mit Bedacht einsetzen! Was erwartet Euch nun in den neun plus ebensovielen Zusatzmissionen, die – sofern einmal geschafft – im Zone-Modus auch einzeln angewählt und trainiert werden können? Dicke Riesengegner en masse! Die Stages sind eigentlich relativ kurz. Meist laßt Ihr einige einfache Gegner-Geschwader easy abschmieren, dann geht's sofort zu den Sub-Bossen und dem finalen Motz. Hier zeigen Polyphony Digital, was sie gameplaytechnisch alles drauf-

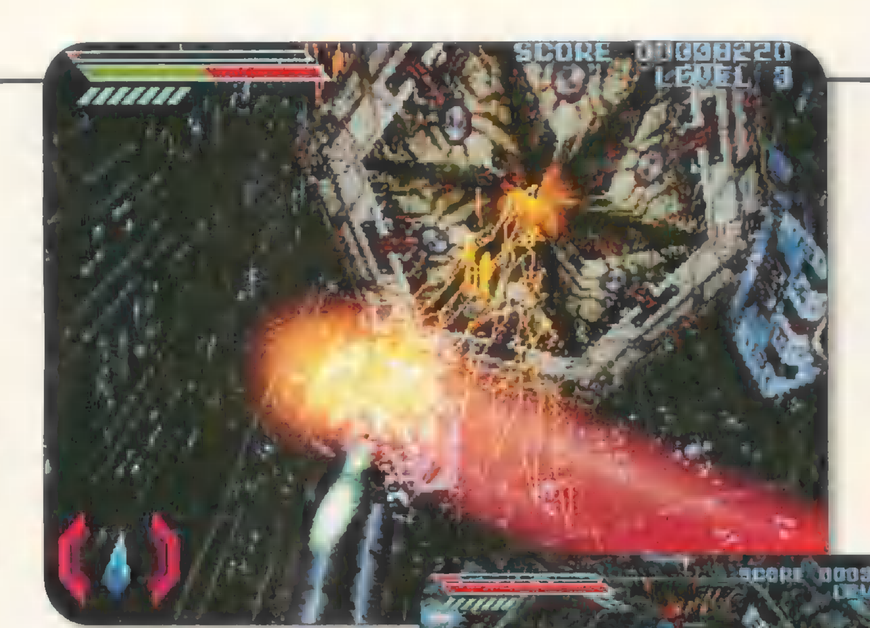








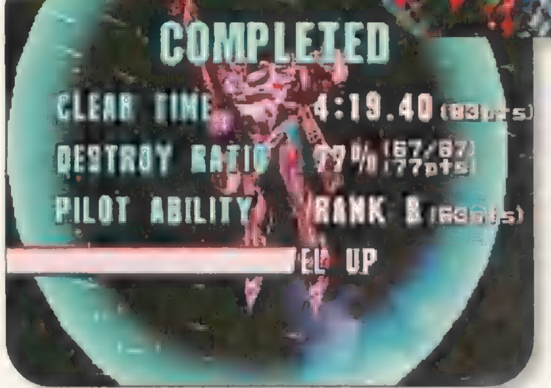




Ab Level 5 zieht der Schwierigkeitsgrad mächtig an – im Todesstern-Tunnel machen Euch Brennstrahlen zu schaffen.

Dieser Spinnengegner mit seinen Dutzenden Raketen ist nahezu unüberwindbar.

Eurer Performance entsprechend bekommt Ihr Energie & Viper-Boost-Power.



Japanische Action-Weisheiten

Obwohl das japanische Booklet sehr sparsam mit englischen Texten umgeht, findet man doch einige Highlights (frei übersetzt): "Selbst wenn *Omega Boost* die Feinde entdeckt, zerstören die sich nicht von selbst. *Omega Boost* muß angreifen, um sie zu vernichten". Oder: "Die Story ist über die Zukunft und die Vergangenheit" (aah, ja, sehr aufschlußreich - mehr wollte ich gar nicht wissen!). Oder: "Der Spieler muß zuerst den Inhalt jedes Spielmodus verstehen, bevor er eine Auswahl trifft."

Omega Boost

haben: Rasante Dog-Fights im All, Bodenstationen, die Euch zuerst aus allen Rohren beschießen, um dann urplötzlich abzuheben und eine Bombardierung mit Nuklearwaffen zu starten, dicke Sandwürmer (kennt jemand von Euch "Tremors – Im Land der Raketenwürmer" mit Kevin Bacon?), Mech-Spinnen mit klebriger Laserzunge oder Space-Stealth-Bomber mit zig Angriffsvarianten! Bei Abschüssen werdet Ihr Zeuge von **gigantischen Explosionen und fulminanten Partikeleffekten**, wie sie die PlayStation noch nicht gesehen hat. Dafür mußten natürlich irgendwo Abstriche gemacht werden, und zwar bei den Backgrounds, die allesamt ziemlich leer und trist daherkommen – na gut, immerhin bewegen wir uns im Weltraum.

Nur für Piloten-Asse

Thema Schwierigkeitsgrad: Während die ersten drei Missionen im Grunde genommen ein Kinderspiel sind, zieht das Spiel in Level vier mit einem mörderischen Boß schon vehement an und erreicht in der Todesstern-Röhre der darauffolgenden Stage seinen vorläufigen Höhepunkt. Ihr müßt einer Armada blitzschnell auf Euch zukommender Laser-Barrieren und Beton-Pfeiler in einem Kamikaze-Tempo-Flug ausweichen und eine ultrahartnäckige Cyber-Spinne bekämpfen, die mit Lasern und Lenkraketen aus allen Rohren feuert. Das Problem dabei: Ihr habt jeweils nur ein Leben, und eines der fünf Continues versetzt Euch stets an den Level-Anfang zurück.
Das Booklet empfiehlt in diesem Fall, sich das **Replay** der eigenen Show **in Zeitlupe** anzusehen (cooles Feature!) und zu analysieren, was jedoch in der Praxis nicht wirklich weiterhilft. VG-Tip: Bevor Ihr Euch in Level fünf wagt, solltet Ihr in der vierten und letzten Trainings-Mission (reine Flugübung) mindestens 40 der 50 rosa Ballons erwischen. Ansonsten Hut ab vor Polyphony Digital: Als gelungene Mischung zwischen *Space Harrier* und *Colony Wars* ist *Omega Boost* ein Action-Feuerwerk der Extraklasse geworden mit vielen feinen und detaillierten Gegnern, starkem Sound (Drum'n'Bass und Gitarren-Vocal-Sound von Feeder), Top-Rendersequenzen und einer ausgeklügelten Steuerung. Daß manchmal (z.B. im Todestern-Tunnel) die Kollisionsabfrage nicht hundertprozentig funktioniert, läßt sich da verschmerzen. Seid allerdings auf einen Killer-Schwierigkeitsgrad gefaßt. *rk*





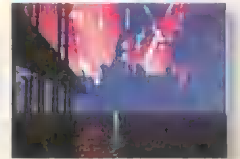
Achtung: Space-Tarnkappenbomber im Anflug - alle Raketen startklar!

System:	PlayStation
Spieletyp:	3D-Shoot'em-Up
Datenträger:	CD
Hersteller:	Polyphony Digital/Sony
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1
Speicher-option:	Memory Card 1 Block
Features:	Dual Shock Support, Replay mit Zeitlupe
Schwierigkeit:	7
Preis:	ca. 130,– Mark
geeignet ab:	12 Jahre
Sprach-kenntnisse:	



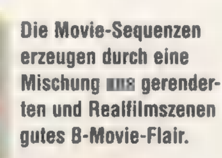










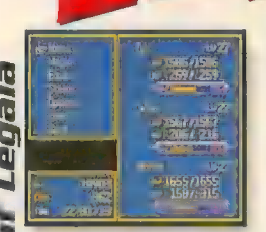


Die Movie-Sequenzen erzeugen durch eine Mischung aus gerenderten und Realfilmszenen gutes B-Movie-Flair.



Legend of Legaia

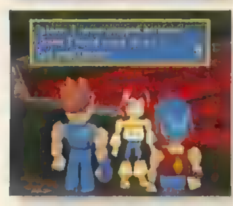
Gott schuf den Kosmos, die Erde, die Tiere und dann den Menschen. Der Mensch sollte durch seine Klugheit über alles andere herrschen, jedoch war das "Mehr an Wissen" verbunden mit einem "Weniger an Stärke". Deshalb stellte Gott den Menschen sogenannte "Serus" zur Seite. Diese Artefakte gingen mit ihren Trägern eine Symbiose ein, wodurch diese übermenschliche Kräfte erlangten. Alles war eitel Wonne und Sonnenschein, und fortgeschrittene Kulturen entstanden durch diese Verbindung. Bis eines Tages ein seltsamer Nebel aufzog und das Land in eine weiße Decke hüllte. Das wäre an sich noch kein Problem, schlimmer wäre es, wenn durch den Nebel die Serus rebellieren und sich gegen den Menschen stellen würden. Doch wie's der Teufel will, ist genau dies passiert, durchs ganze Land ziehen nun **bösartige Seru-Horden** und **terrorisieren die Einwohner**. Zehn Jahre dauert dieser Spuk schon, doch jetzt ist die Zeit reif für einen Erlöser, der das Joch der Dämonen beendet. Warum das gerade Ihr, ein 14jähriger Knabe, sein müßt, weiß der Geier. Jedenfalls wird eines Nachts die Mauer, die Euer Heimatdorf schon seit langer Zeit vor dem Nebel schützt, von einem riesigen Seru niedergerissen. Im Tumult der einfallenden Monsterschar rettet Ihr Euch zum Genesis-Baum in der Mitte des Dorfes. Just in dem Moment, in dem die Feinde Euch zu übermannen drohen, beginnt der Baum (besser gesagt das "Ra-Seru" in ihm) mit Euch zu sprechen. Ra ist eine spezielle Form von Seru, welches nicht vom Nebel beeinflußt wird – es bietet eine Verschmelzung mit Euch an. Im Tausch für die Kraft, die Euch dadurch zur Verfügung steht, müßt Ihr das Böse zurückschlagen und sämtliche Nebelgeneratoren von Legaia zerstören, auf daß das Land in Wohlstand und Frieden wiederaufblühe. Ein großes Abenteuer beginnt, das Ihr aber, auf Euch allein gestellt, wohl nicht überstehen würdet. Deshalb trefft Ihr auf Eurer Reise noch zwei Weggefährten, ein hübsches, junges Mädchen, das von einem Ra-Seru in Wolfsform aufgezogen wurde, und einen Kampfmönch, der eine schlagkräftige Unterstützung in den zahlreichen Kämpfen darstellt.



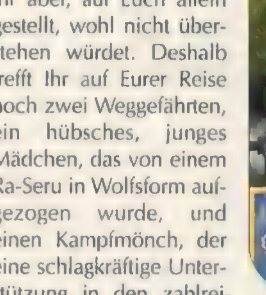








Impressionen aus dem Spiel: Status Screen, World Map, In-Game-Grafik und ein Hyper Arts Shot.



Hier beginnt Euer Abenteuer: Der Genesis-Baum in der Mitte Eures Heimatdorfes.

Voll in den Magen! Multi-Hit-Combos fetzen richtig rein.

Kampf gewonnen und zwei Level-Up's – was will man mehr?

Innovatives Kampfsystem?

Eigentlich nicht, denn im Prinzip konnten wir ähnliches schon in Konamis *Xenogears* oder Squares *FF VI* (US *FF III*) genießen. Die Helden bedienen sich nämlich nicht hochmoderner Fernwaffen, sondern bevorzugen eher den Nahkampf, wo sie ihre Martial-Arts-Künste zum Einsatz bringen. So könnt Ihr dann zwischen **High- und Low-Kick sowie linkem (Waffen wie Dolch oder Schlagstock) und rechtem Arm (Ra-Seru)** wählen. Anfangs stehen nur drei Kommandos in Serie für einen Angriff zur Verfügung, mit steigendem Level dann bis zu acht. Auf diese Weise lassen sich wunderbare Multi-Hit-Combos fabrizieren, die beim Gegner bleibende Spuren hinterlassen. Zusätzlich werdet Ihr im Verlauf des Spiels noch spezielle Combo-Strings erlernen, durch deren Eingabe sich die Angriffsstärke nochmal erhöht (z.B. ist High Kick, Low Kick, High Kick kein normaler Drei-Hit-Move sondern ein **vernichtender Somersault mit vier Hits**). Dann gibt es da noch die sogenannten Hyper-Arts, ellenlange Kombinationen, die aus gefundenen Büchern erlernt werden wollen und die Krönung der Martial-Arts darstellen. Es gibt also viel zu experimentieren, zumal die einzelnen Kombos auch noch mal in Serie geschaltet werden können! Nicht innovativ, aber immer wieder (auch in Zukunft) gern gesehen.

Die Sache mit der Magie

Sich gegenseitig die Birne weichdreschen ist ja ganz schön und gut, aber das

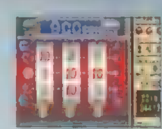
Bonusgames

Wie viele andere Rollenspiele bietet auch *Legend of Legaia* eine Menge zusätzlicher Bonusspielchen, welche wir an dieser Stelle kurz auflisten:




ANGELN

Breath of Fire hat uns ja schon vor einigen Jahren gezeigt, wie man's macht. Bei *Legaia* ist es im Prinzip dasselbe: An einem speziellen "Fishingspot" packt Ihr die Angel aus, werft einen Köder ins Wasser und harrt der Dinge, die da hoffentlich kommen mögen. Vielleicht beißt ja mal was Wertvolles an...

EINARMIGER BANDIT

Wie im richtigen Casino: Drei gleiche Symbole bringen Cash. Wenn Ihr drei Faust- oder Fußsymbole erwischt, wird um einen höheren Betrag gespielt. Die so gewonnenen "Coins" können in der Spielhalle gegen wertvolle Items getauscht werden. Kleiner Tip für Leute mit Dauerfeuerpad: Buttons mit Streichhölzern o. ä. niederdrücken, Dauerfeuer einschalten und über Nacht laufen lassen (dauert ewig, bis man die ca. 50.000 "Coins", die benötigt werden, zusammen hat).




FIGHTING GAME

Beim Prügel-Arcade dürft Ihr Euch mittels drei Buttons gegen immer stärkere Feinde zur Wehr setzen. Primitiv, aber ganz witzig – bringt übrigens auch ein paar wichtige "Coins" ein.

DIE ARENA

Auch hier werden – Mann gegen Mann – immer kräftigere Gegner verprügelt, allerdings mit der Game-Fighting-Engine. Einziges Handicap: Ihr dürft keine Items verwenden. Der Sieger steigt mit einem schönen Batzen "Coins" aus dem Ring.

DANCE CONTEST

Der weibliche Part der Truppe kann hier *Parappa the Rappa*-like gegen ein paar Dancing-Queens antreten. Der Buttondruck zur rechten Zeit verhilft zu schönen Preisen.



5 Hits mit 757 Damage . Wenn Ihr das schafft, könnt Ihr locker an den Bienenkampf herangehen (siehe Tips).





Das Kampfmenü von l.o. nach r.u.: Kampf/Flucht, Auswahlmenü, Attacke und Magie.

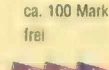
Legend of Legaia

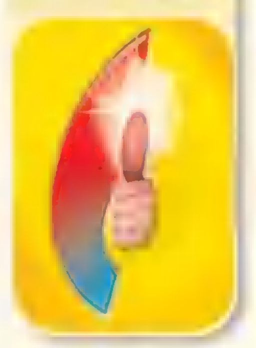
machen doch im Prinzip nur die ungehobelten Hinterhofburschen. Daß zu einem echten RPG auch etwas übernatürliche Kraft, die den Widersachern schon rein durch die optische Opulenz das Herz in die Hose rutschen läßt, gehört, ist wohl jedem RPG'ler klar. **Was wäre denn schon eine Heldentruppe ohne mystischen Magier** in den eigenen Reihen? Tja, Magie und Magier in dem Sinne gibt es bei *Legend of Legaia* nicht. Das Ra-Seru ist aber in der Lage, die Fähigkeiten besiegter Serus zu absorbieren, Euer Recke kann dann das aufgenommene Seru beschwören und zum eigenen Vorteil verwenden. Somit ist also jedem der drei Kämpfer möglich, jede Beschwörung auszusprechen, er/sie muß nur vorher schon einmal das entsprechende Seru besiegt und absorbiert haben.

Phat End: das Fazit

Kampf- und Magiesystem wären dann soweit besprochen, auf die Story soll – um Euch nicht den Spaß zu nehmen – nicht bis ins Detail eingegangen werden. Nur so viel: Ihr müßt alle Genesis-Bäume wiedererwecken, die Nebelgeneratoren zerstören, die Heldin sucht nach ihren vermißten Eltern, zwischendurch so nebenbei sind noch zahlreiche Städte zu befreien und Endgegner zu besiegen, die Propheten Hari sterben und auch sonst kommt alles ganz anders als man es sich denkt (oder doch nicht?). **Verzetteln werdet Ihr Euch in irgendwelchen Storywirren sicher nicht**, ebensowenig in den Dungeons. Man muß sich schon sehr anstrengen, um sich dort zu verirren (Weggabelung: links Schatzkiste in Sackgasse, rechts Weg zum Endgegner). Der Schwierigkeitsgrad hängt RPG-üblich von Eurer Ausdauer ab, jedoch auch ohne stundenlanges Exp.-geiern werden sich keine großen Probleme ergeben.
Grafik und Sound zeigen sich von der Sonnenseite. Sanfte, zum Teil recht gut komponierte Musikstücke umschmeicheln des Spielers Lauscher. *Legaia* präsentiert sich in seiner ganzen polygonalen Pracht, die Kameraeinstellung kann aber trotzdem nicht verändert werden. Das ganze Geschehen wird aus einer Schräg-von-oben-Perspektive dargestellt und mit einigen Kameraschwenks in Szene gesetzt. Menschen und Monster haben sich zwar einer Polygondiät unterzogen, sind aber trotzdem schön (Achtung: Animé!) anzuschauen. Im letzten Drittel des Games entsteht der Eindruck, daß zumindest bei den Gegnern dann etwas mehr Polygone zum Einsatz kamen. Will sagen, die Grafik steigert sich. Nettes Detail: Equipte Waffen und Ausrüstungen sind sogar bei den Helden zu sehen (bei der Rüstung ändert sich zwar nur die Textur, ist aber immer noch besser als nichts). Bleibt zum Schluß also nur noch eine Frage offen:
Soll ich mir nun *Legend of Legaia* kaufen? Contrail kann zwar mit *LOL* nicht ganz den hohen Level von *Wild Arms* halten, dennoch ist Legaia immer noch ein **klar überdurchschnittliches RPG,** bei dem Ihr sicher 20 – 30 Stunden bestens unterhalten werdet. Nur der Replay-Value ist wegen der zu geradlinigen Story nicht sehr hoch. Da aber die positiven Eindrücke bei weitem überwiegen, zeigt unser Importdaumen hier trotzdem ohne Einschränkung nach oben. *cd*

LEGAIA

System:	PlayStation
Spieletyp:	Rollenspiel
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Contrail
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1
Speicher-option:	Memory Card 1 Block
Features:	Dual-Shock-Unterstützung
Schwierigkeit:	5
Preis:	ca. 100 Mark
geeignet ab:	frei
Sprach-kenntnisse:	



Supper Speed Racing

Super Speed Racing

Mit dem Test der DC-Version von *Monaco GP Racing Sim 2* haben wir letzte Ausgabe extra gewartet, um sie nun in einem großen Vergleichstest Segas Newcomer *Super Speed Racing* gegenüberzustellen. Ähneln sich diese beiden Racer von der zugrundeliegenden Thematik doch sehr, könnten sie im Endeffekt doch unterschiedlicher kaum sein. Während *MGPRS2* sich ohne Lizenz im Formel-1-Business behaupten will, zog Sega für ihren Titel eine Original-CART-Lizenz (US-amerikanische Rennserie) an Land. In letzterer sind die Kurse übrigens weitaus geradliniger geschnitten und erlauben somit Höchstgeschwindigkeiten von über 410 km/h und rasante Überholmanöver, wo hingegen F1-Rennen durch die mehrheitlich verwinkelte Streckenführung immer öfter durch die Boxenstrategie entschieden werden. So viel Top-Speed muß doch ausgenutzt werden, dachten sich die *SSR*-Macher und betteten ihr Spiel in eine reinrassige Arcade-Umgebung ein. Ein Simulations-Part mit Pit-Stops, Training und Qualifying ist zwar auch vorhanden, aber lange nicht so ausgeprägt wie der von Ubi Softs Beitrag zum Thema. Dies wird u.a. daran ersichtlich, daß die **Unfallhäufigkeit** dort **bei weitem niedriger** ist und auch nur an halb so vielen Set-Up-Möglichkeiten herumgeschraubt werden kann. Auch dem Realismus wurde an der ein oder anderen Stelle ein Schnippchen geschlagen: Ein Ausflug auf Gras wird im Gegensatz zu *Monaco Grand Prix Racing Simulation 2* mit einer Bremsung von 300 auf 0 in ca. 1,5 Sekunden bestraft – absurd! Dafür könnt Ihr in *SSR* mit den echten Stars (Ausnahme: Andretti) der letztjährigen Saison Eure Runden ziehen (u.a. Alex Zanardi, der mittlerweile für das recht erfolglose F1-BAR-Team fährt und den ehemaligen F1-Fahrer Blundell). *MGPRS 2* bietet in diesem Punkt nur 44 Phantasiefahrer, die zu allem Übel auch nicht editierbar sind – hier geht leider einiges an Atmosphäre verloren.

Gravierende AI-Unterschiede

Die will man durch eine ausgereifte Fahrphysik und intelligente Gegner wieder einfangen und hat hier auch Riesenvorteile gegenüber Segas In-House-Produkt. Unser Test mit einer entgegengesetzt gefahrenen Runde beweist eindeutig, daß die ***SSR*-Boliden überhaupt keine Intelligenz** besitzen – sie fahren einfach stur die Ideallinie eintlang und stauen sich wie die Lemmige hintereinander, wenn man selbige blockiert. Ubi Soft hat in dieses Feature weitaus mehr Arbeit hineingesteckt: Die Jungs weichen souverän aus, wenn die eingezeichnete Ideallinie besetzt ist und machen auch ab und zu Fehler, z.B. durch eine Abflug ins Kiesbett. In puncto Details hat aber wieder *Super Speed Racing* eindeutig die Nase vorn: Rückspiegel, ausführliche Replays (Ihr könnt das Rennen aus der Sicht jedes Fahrers nochmal anschauen!), Streckenkarte und Anzahl noch zu fahrender Runden sucht man bei *Monaco Grand Prix Racing Simulation 2* alles vergeblich. Ein völliger Verzicht auf so ein Standard-Feature wie Replay wirkt sich hier negativ aus.

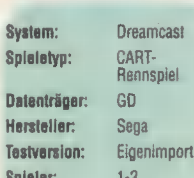
Good old Times

So ein einzigartiges Extra-Feature wie den Retro-Mode, in dem Ihr eine histo-

Der jetzige F1-BAR-Pilot Zanardi fuhr in der letzten Saison noch in der US-CART-Serie – nur *SSR* hat eine Lizenz. (*SSR*)

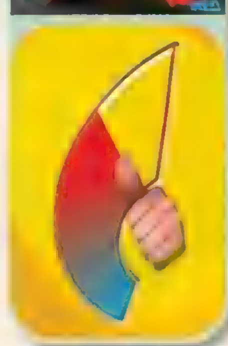
Super Speed Racing ist für Arcade-Freaks, *Monaco GP* eher für Sim-Anhänger. (*SSR*)

Der Brite Blundell fuhr vor einigen Jahren noch für McLaren-Mercedes der F1.



System:	Dreamcast
Spieletyp:	CART-Rennspiel
Datenträger:	GD
Hersteller:	Sega
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1-2
Speicher-option:	VMS
Features:	keine
Schwierigkeit:	5
Preis:	ca. 150 Mark
geeignet ab:	frei
Sprach-kenntnisse:	🇯🇵





Beweis für die Albei einer entgegengesetzten Fahrt: Bei *SSR* stauen sich die dummen CPU-Fahrer wie die Lemminge, während sie in *MGP* geschickt ausweichen

Monaco GP Racing Sim 2

Monaco GP bietet leider keinerlei Bremskraftunterstützung und macht's deshalb sehr schwer zum Erlernen (*MGP*)

Auf dem Monaco-Stadtkurs bahnt sich eine böse Karambolage an. (*MGP*)

Alle 17 F1-Kurse sind vorhanden – leider ohne offiziellen Namen. (*MGP*)

rische Strecke mit den coolen Zigarren-Rennwagen längst vergangener Zeiten (die 40er) entlang brettern dürft, kann *SSR* nicht aufweisen. Bei Sprachsamples sind beide relativ knauserig, was im Vergleich zu in diesem Fall überlegenen N64-Modul-Racer *F1 World Grand Prix 2* ziemlich unverständlich ist. Die **Musikwertung gewinnt eindeutig *SSR*** mit seinen 17 stimmungsvollen Tracks, die so schnell nicht auf die Nerven gehen, während Ubi Soft hier die Methode "Drücken wir den Knopf *Generate Melody* auf der Bontempi-Heimorgel" gewählt zu haben scheint. Beim Lenkverhalten der Renner ist *SSR* sehr einsteigerfreundlich und im allgemeinen gutmütiger, wenn uns auch eine seltsame Eigenschaft negativ aufgefallen ist: Je höher die Geschwindigkeit, desto unbeweglicher werden die PS-Raketen teilweise, so daß Ihr manchmal kaum noch um die Kurven kommt. Monaco gibt sich durchgehend hart – auch im Arcade-Modus – und verzeiht durch eine Verzicht auf eine Bremkraftunterstützung im Gegnsatz zu *SSR* so gut wie keine Fehler. Auf eine Einschränkung bei der Steuerung möchten wir Euch auf jeden Fall noch hinweisen: *SSR* läßt es nicht zu, Gas und Bremse auf die weitaus praktischeren A/B-Buttons zu legen, es muß mit den beiden Trigger-Buttons gesteuert werden – ein Unding! Insgesamt sind **beide Probanden gute F1/CART-Simulationen**, denen jeweils mehr oder weniger gravierende Mankos (siehe auch Vergleichstabelle) den Weg in die Top-Spitze verbauen. Arcade-Fans werden auf jeden Fall mehr Spaß mit *Super Speed Racing* haben, während Simulations-Freaks *Monaco Grand Prix Racing Simulation 2* bevorzugen sollten. *rk*

Seite an Seite

	Super Speed Racing	Monaco GP RS 2
Lizenz	CART	keine
Anzahl Kurse	19	17
Anzahl Fahrer	27	44
Top-Speed km/h ca	420	335
Kameraperspektiven (aktiv)	5	5
Kameraperspektiven (passiv)	keine	15
Replay	ja	nein
Streckenkarte	ja	nein
Animierter Pit-Stop	ja	ja
Tuning-Möglichkeiten Pit	6	12
Rückspiegel	ja	nein
AI	miserabel	sehr gut
Musikstücke	17, gut	unknown, Durchschnitt
Bremskraftunterstützung	ja	nein
Ideallinie eingezeichnet	ja	ja
Größte Stärken	Arcade-Gameplay & Lizenz	Retro-Mode & ausgeprägter Simulationspart
Größte Schwächen	schlechte AI, teilweise Steuerungsschwächen	öde Musik, nicht editierbare Fahrernamen



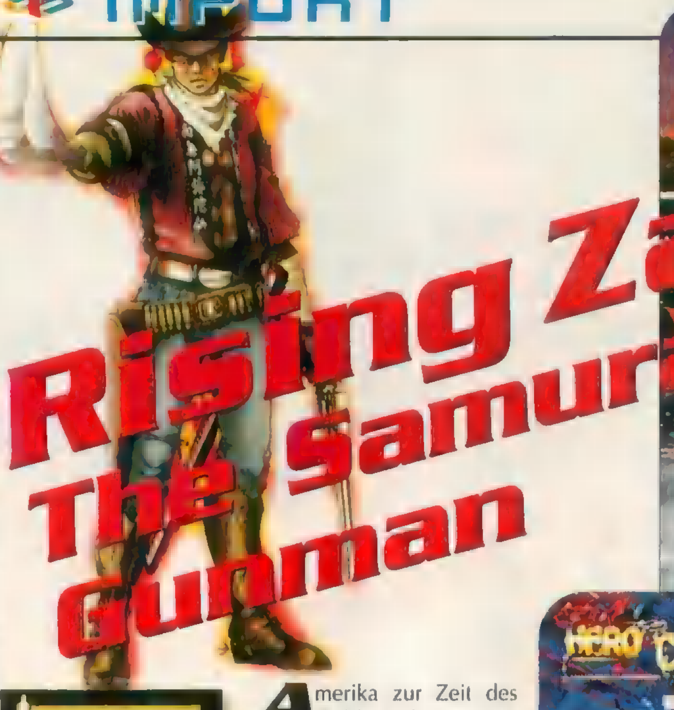
Die On-Screen-Infos von *Monaco GP* sind etwas sprsam ausgefallen. (*MGP*)



System:	Dreamcast
Spieletyp:	F1-Simulation
Datenträger:	GD
Hersteller:	Ubi Soft
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1-2
Speicheroption:	VMS
Features:	Retro-Mode
Schwierigkeit:	7
Preis:	ca. 150 Mark
geeignet ab:	frei
Sprachkenntnisse:	🇯🇵







Rising Zan The Samurai Gunman

Im Level-Summary erreichen wir "Sexy"-Status.

System:	PlayStation
Spieletyp:	3D-Action-Jump'n'Run
Datenträger:	CD
Hersteller:	UEP Systems
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1
Speicher-option:	Memory Card 1 Block
Features:	Dual Shock Support
Schwierigkeit:	6
Preis:	ca. 120
geeignet ab:	16 Jahre
Sprach-kenntnisse:	



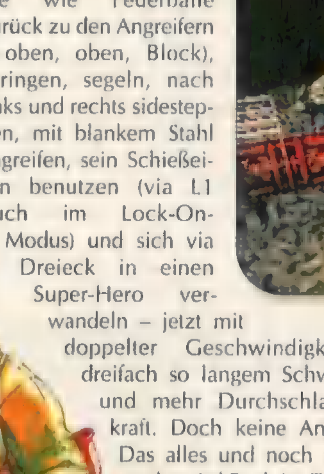


Rising Zan entpuppt sich als ein enorm spaßiger Action-Geschicklichkeits-Megamix mit akzeptabler Grafik.

Killt den Robo-Mech im Monster-Zug mit Eurer Super-Klinge, bevor er sich auflädt.

Hier müßt Ihr durch Button-Pressing gegen einen Flammenwerfer anfliegen (!).

Amerika zur Zeit des Goldrauschs im vorigen Jahrhundert: Der schmächtige Johnny lebt mit seinen Eltern in einer florierenden Western-Stadt, die durch eine neue Goldmine gerade Abenteurer von nah und fern anlockt, und träumt davon, ein Held zu werden. Unverhofft kommt oft – denn schon bald wird ihm Gelegenheit dazu geboten: Urplötzlich überfallen hochtechnisierte Samurai und Ninja das Goldgräberstädtchen, um das Edelmetall selbst abzubauen und sorgen für ein Blutbad unter den Einwohnern. Sie scheinen den damaligen Schußwaffen überlegen zu sein! Johnny wird indes zu seinem Onkel nach Japan geschickt und erlernt in langjährigem, mühsamem Training die Kunst des Katana-Schwerts. Nachdem er die letzte Prüfung in Form von hartnäckigen hölzernen Männern (die erste Stage) überstanden hat, kehrt er zurück in seine Heimatstadt – nun mit neuem Namen *Rising Zan* und als Meister von Schußwaffen und als formidabler Schwertkämpfer zugleich. Der Rache-Feldzug kann beginnen! Ihr steuert Zan entweder digital oder analog in der Third-Person-Perspektive durch verschiedenste 3D-Szenarios und müßt eine Menge Tricks und Kniffe sowie alle Eure Fertigkeiten kombiniert einsetzen, um der klingenschwingenden Fernost-Horde Herr zu werden – und die ist nicht gerade klein...



Mit Revolver und Katana

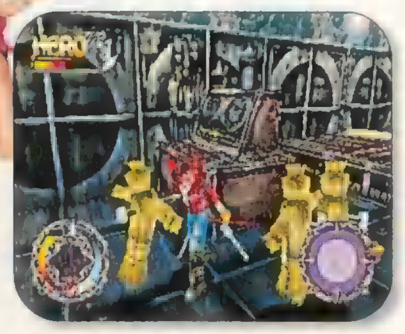
Zan alias Johnny kann sowohl defensiv als auch offensiv blocken (sendet Projektile wie Feuerbälle zurück zu den Angreifern – oben, oben, Block), springen, segeln, nach links und rechts sidesteppen, mit blankem Stahl angreifen, sein Schießeisen benutzen (via L1 auch im Lock-On-Modus) und sich via Dreieck in einen Super-Hero verwandeln – jetzt mit doppelter Geschwindigkeit, dreifach so langem Schwert und mehr Durchschlagskraft. Doch keine Angst: Das alles und noch viel mehr wird Euch im Tutorial praxisnah ausreichend erklärt – man findet kinderleicht ins Spiel. Was Ihr dann von Level zu Level zu sehen bekommt, erstaunt den actionerprobten Spieletester in der Tat. Das Wort **Wiederholung** scheint für die Jungs von UEP Systems (*Cool Boarders*) **ein Fremdwort** zu sein: Jeder Raum, jede neue Straße, jeder Gang wartet mit neuen Herausforderungen auf! Fliegende Strohmänner wollen zu Futter-Heu verarbeitet, Laserbarrieren müssen mit Zeitlimit durchquert, hochliegende Festungen wollen gezielt abgeschossen, Geiseln gerettet werden, bevor das Zugabteil in die Luft fliegt, oder Ihr müßt ca. 15 Sekunden durch Hämmern auf die Joypad-Buttons gegen einen Flammenwerfer "anfliegen" (ja, fliegen!), um nicht verkohlt zu werden. Obwohl *Rising Zan: The Samurai Gunman* **grafisch** sicher **nicht der Überhammer** ist (bisweilen sind die Decors ein wenig detailarm, und der ein oder andere Gegner könnte auch ein paar mehr Polygone vertragen, um nicht ganz so eckig aufzutreten), hebt es der Einfallsreichtum der Programmierer vom gros des Genres ab. Erwartet stets eine neue Gameplay-Überraschung, und laßt Euch bei einem Probespiel nicht von den noch recht hausbacken scheinenden Eindrücken des ersten Levels täuschen. Das meiner Ansicht nach witzigste Duell möchte ich Euch detailliert erläutern: In Stage fünf – den Goldminen – kommt Ihr an ein mächtiges Holztor, auf dem sich ein Ninja hinter einer Deckung versteckt und Granaten hinunterwirft.


Yippiee: Ein Indiana-Jones-Loren-Gunfight!

Hmm, scheinbar aussichtslose Situation – was tun? Trick 17: Visiert via Gun-Lock-On die daneben plazierte Bombe an, und schießt auf deren Zündschnur, um so den Ninja zu Löschzwecken hervorzulocken. Hechtet er zur Bombe, muß im Lock-On-Mode blitzschnell das Ziel gewechselt (natürlich der Ninja) und ihm so ein Treffer verpaßt werden. Simply genial!

Abwechslung pur!

Eine Minute später im gleichen Level besteigt Ihr eine Grubenlore (diese Bergwerkswagen auf Schienen, Ihr wißt schon) und liefert Euch ein heißes Hi-Speed-Indiana-Jones-Duell mit anderen Gefährten, während Ihr Euch unter Flammenbarrieren duckt und über Baumstämme hüpft. Ein solcher Action-Reißer wäre nun ohne saftige Boßgegner nicht komplett, und auch hier werdet Ihr Euren Spaß haben: Im Level-Vier-Zug greift Euch ein fetter Roboter (wie war das mit dem 19. Jahrhundert am Anfang ?!) an, der sich nach Energieverlust an mehreren Terminals stets neu auflädt. Vorher hattet Ihr es schon mit einem gegen Schüsse immun zu sein scheinenden Sumo-Monster und mehreren Ninja-Meistern zu tun, die sämtliche Facetten der Ninjitsu-Kunst (Rauchbomben, Unsichtbarkeit, **Sai-Dolche** etc.) gegen Euch verwenden. Bei den dickeren Feinden solltet Ihr in jedem Fall von Euren Special-Moves Gebrauch machen, die im Grunde recht leicht auszulösen sind: Links, rechts, Attack, unten, oben Attack, oben, oben, Attack usw. tauchen Zan in blaue Energiekreisel, wischen alle Feinde in einem mächtigen Rundumschlag zu Boden, verfeuern ein ganzes Magazin auf einmal oder rennen gepanzerte Gegener einfach über den Haufen. Die Gameplay-Vielfalt und der Ideenreichtum in *Rising Zan* sind für Action-Freunde wahrlich ein gefundenes Fressen – Jump'n'Run-Aufgaben wechseln sich mit Zeitlimit-Hetzjagden, Boßkämpfen, anderen Geschicklichkeits-prüfungen und 3D-Sequenzen ab. Das Spiel erinnert im positivsten Sinne an die besten Action-Jump'n'Runs wie Konamis *Rocket Night Adventures* zu Super-Nintendo-Zeiten. Der einzige Wehrmutstropfen ist die nicht justierbare Kamera – Ihr könnt lediglich durch Druck auf L1 selbige wieder hinter Euch bewegen; allerdings auch nicht immer. Davon und von der nicht hochklassigen, aber dennoch guten Grafik abgesehen, wird hier ein kleines Spielspaß-Feuerwerk abgebrannt. *rk*


Die Strohmänner sind ganz schön lästig.

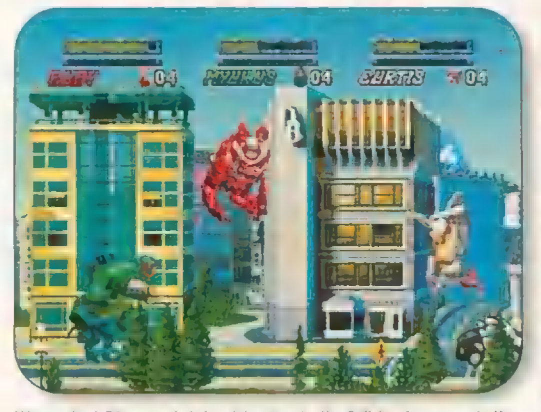


Der singende Samurai

In Japan scheint *Rising Zan* eine richtige Kultfigur zu sein – und das nicht nur als Spielfigur: Auf der Tokio Game Show wurde man fast niedergewalzt, als am UEP-Systems-Stand ein begnadeter Japano-Popper diverse *Rising-Zan*-Songs (nicht im Spiel gefeatured) zum Besten gab. Die Tracks sind in Nippon mittlerweile übrigens schon als Remix-Edition erhältlich.

Rising Zan The Samurai Gunman

Rampage 2: Universal Tour


Wenn drei Player gleichzeitig durch die Städte fegen, wird's richtig heftig – vor allem wenn Ihr im Optionsmenü eingestellt habt, daß Ihr Euch gegenseitig verletzen könnt.

Die Megamonster sind wieder los, und diesmal haben sie sich sogar noch Verstärkung mitgebracht. Zusätzlich zu den alten Haudegen "Lizzy the Lizard", "Ralph the Werewolf" und „George the Ape" gesellen sich noch vier weitere überdimensionale Kuscheltiere. Diese wären eine zu groß geratene Ratte, ein lustiger Lobster, ein Rhino (das wohl eine Dosis radioaktiven Müll abbekommen hat) und zu guter Letzt ein Alien. Anfangs stehen allerdings nur drei der Viecher zu Auswahl, die restlichen müßt Ihr Euch erst mühsam erspielen. Mühsam deshalb, weil das Game wirklich nichts hergibt, was ein Weiterspielen rechtfertigen würde. Unmotiviert prügelt Ihr Euch durch die Großstädte der Welt, um später dann (wer die Langeweile so lange durchsteht) den Weltraum in Stücke zu schlagen. Das Spielprinzip ist schnell auf einen Nenner gebracht: Zerlegt alle in den Leveln aufgestellten Gebäude mittels Kicks und Punches in ihre Einzelteile. Die Stadtväter sehen allerdings wild umherrandalierende Urzeitungetüme recht ungern in ihrer Gegend, deshalb schicken sie Euch flugs die Miliz auf den anabolikagestählten Hals. So dürft Ihr dann recht bald neben diversen Hochhäusern auch sporadisch auftauchende Panzer einstampfen und heftig feuernde Hubschrauber vom Himmel holen. Netter Nebeneffekt der ganzen Sache: Die Soldaten, die aus ihren demolierten Panzern stürmen, dienen auch der Energieauffrischung. Auch Zivilisten, die an den Fenstern stehen und um Hilfe rufen, können zwecks Revitalisierung verspeist werden. Ab und an ist auch in einem zerstörten Haus ein Extra, wie etwa ein Super-Punch, zu finden. Hier ist jedoch Vorsicht angeraten. Wer zu schnell zugreift, erwischt vielleicht aus Versehen eine Stromleitung und wird erst mal geröstet. Bald habt Ihr alle Grafiken (die wirklich nicht sehr schön sind) gesehen, dann plätschert das Spielvergnügen auf unterstem Niveau. Im Prinzip wird Euch mit *Rampage 2: World Tour* das gleiche vorgesetzt wie vor knapp einem Jahr (Ralph gab in der Ausgabe 07/98 nur 65 %). Einzig für ein bißchen Freude sorgt der Drei-Spieler-Modus. Da könnt Ihr Euch wenigstens mit ein paar Kumpels verprügeln. Ach ja, fast hätte ich es vergessen. Rumpeln tut es zwar auch ein wenig, das reißt das Gameplay aber auch nicht mehr heraus. *cd*


Warum so grün? Was Schlechtes gegessen?





System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Action
Datenträger:	96-MBit-Modul
Hersteller:	Midway
Testversion:	Midway
Spieler:	1-3 (gleichzeitig)
Speicher-option:	Memory Card
Features:	Rumble Pak
Schwierigkeit:	
Preis:	ca. 100 Mark
geeignet ab:	
Sprach-kenntnisse:	



Rampage 2: Universal Tour



Chocobo Racing

Mit neun Charakteren und ebensovielen Standard-Extras wird auf ziemlich poppigen und clippigen Strecken herumgerast.

Turbos werden durch blaue Funken seitlich Eurer Wolke/Jet-Schuhe etc. visualisiert.

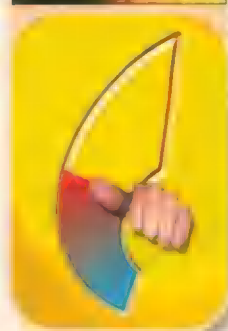
Außer ein paar Spiegelungen wie hier gibt's keinerlei Spezialeffekte zu sehen.

Chocobo Racing

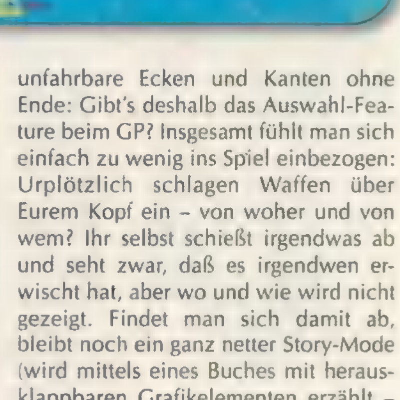


System:	PlayStation
Spieletyp:	Fun-Racer
Datenträger:	CD
Hersteller:	Square
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1-2
Speicher-option:	Memory Card 1 Block
Features:	Dual Shock Support
Schwierigkeit:	5
Preis:	ca. 120 Mark
geeignet ab:	frei
Sprach-kenntnisse:	🇯🇵





Da erzählt uns Square bei unserem Besuch anläßlich der Tokio Game Show (siehe Bericht in der letzten VG) noch mit einem Lächeln, jeder ihrer Titel müsse einen harten Q(uality)-A(ssurance)-Test durchlaufen und hätte das für die Firma typische Killer-Gameplay – doch was müssen wir beim gutgläubig mitgebrachten *Chocobo Racing* beobachten – ein schwarzes Schaf? Hat man sich zu sehr auf den **bekannten gelben Laufvogel** Chocobo verlassen und ihm ein zu banales Spiel verpaßt? Zunächst sieht ja alles noch nach einem gelungenen Fun-Racer aus: Acht witzige Charaktere auf noch abgedrehteren Gefährten (fliegender Teppich, Seifenkiste, Panzer, Wolke & Co.) rasen in acht Kursen beim Grand Prix um die Wette, von denen Ihr Euch zu Beginn für vier Stück entscheidet. Genregemäß darf auch mit den üblichen Extras von Turbo, Eisfläche, Bomben bis hin zu Blitzen und Totenköpfen hantiert werden, von denen Ihr eines permanent führt (lädt sich nach Gebrauch langsam wieder auf) und weitere auf der Strecke auflest, die einem auch durch simples Drüberfahren wieder geklaut werden können. Doch, oh Schreck: Kaum auf der ersten Strecke gestartet, poppt und clippt es schon mal, daß man meint, seine PlayStation hätte einen Kurzschluß abbekommen. Wenn dem so wäre, dann wäre auch ein Teil des Video-RAMs abgeraucht, denn außer ein paar Spiegelungen bekommt Ihr **keinerlei Spezialeffekte** mehr zu sehen. Das Gameplay hat ebenfalls mit Problemen zu kämpfen, die wohl nur einer Schülermannschaft passieren können (wie Franz Beckenbauer immer zu sagen pflegt), die dieses Spiel allem Anschein nach auch verbrochen hat: Werdet Ihr von einer Waffe getroffen, dreht Ihr Euch z.B. erst einmal sekundenlang im Kreis, hüpft als Dreingabe noch drei-, viermal auf der Stelle und braucht als Krönung noch ewig, um wieder in die Gänge zu kommen. Mittlerweile ist natürlich das komplette Feld an Euch vorbeigezogen, und Ihr klebt bis zum Schluß auf dem letzten Platz. Nicht, daß *Chocobo Racing* jetzt übermäßig schwer wäre – meistens gewinnt Ihr – so etwas **stört den Spielspaß** dennoch empfindlich. Bei manchen der Kurse werdet Ihr Euch fragen, ob die Designer sie selbst schon mal probegefahren sind – nahezu unfahrbare Ecken und Kanten ohne Ende: Gibt's deshalb das Auswahl-Feature beim GP? Insgesamt fühlt man sich einfach zu wenig ins Spiel einbezogen: Urplötzlich schlagen Waffen über Eurem Kopf ein – von woher und von wem? Ihr selbst schießt irgendwas ab und seht zwar, daß es irgendwen erwischt hat, aber wo und wie wird nicht gezeigt. Findet man sich damit ab, bleibt noch ein ganz netter Story-Mode (wird mittels eines Buches mit herausklappbaren Grafikelementen erzählt – ganz nett) und insgesamt ein ziemlich seichtes Rennspielchen ohne jeglichen Tiefgang. *rk*





Chocobo Racing ist bunt und niedlich, aber als Fun-Racer gnadenlos durchgefallen.

Chocobos

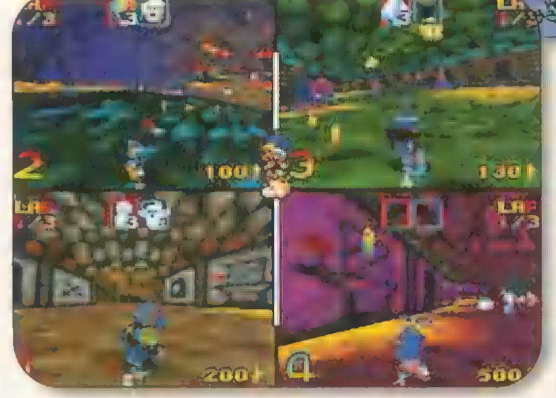
Diese putzigen, gelben Laufvögel wurden zuerst in *Final Fantasy VII* für Rennen gezüchtet und erhielten bald mit *Chocobo's Mystical Dungeon* 1 und 2 ihre eigenen RPGs, bevor sie sich jetzt in *Chocobo Racing* wieder auf ihr ihnen eigentlich zugedachtes Talent besannen.

Snowboard Kids 2



Unten an der violetten Linie ist das Ziel des ersten Durchganges. Danach geht es mit dem Lift wieder nach oben.

Die Endgegner müßt Ihr mit Bomben bewerfen, nur überholen bringt gar nichts.



Im 4-Player-Modus kommt richtig Partyspaß auf – große Glotze vorausgesetzt.

Wie schnell doch die Zeit vergeht! Schon wieder ist ein Jahr an uns vorübergegangen. Ein Jahr, in dem *die Snowboard Kids* Zeit hatten, sich für einen neuen Wettbewerb vorzubereiten. Nun ist es wieder so weit: Die Zeit für einen neuen Wettbewerb ist gekommen. An den Start gehen neun (anfangs sind sechs Kids anwählbar, die restlichen drei müßt Ihr Euch erst freispielen) Kontrahenten, die auf den zwölf Kursen (inklusive **drei Boss-Stages**) den besten ermitteln wollen. Vor dem Start wählt Ihr Euren Lieblingscharakter, die sich in den Kategorien Geschwindigkeit, Sprungkraft und Standfestigkeit unterscheiden, aus. Flugs noch das Snowboard und die Kleidung gewählt, dann geht's sogleich los auf die Piste.

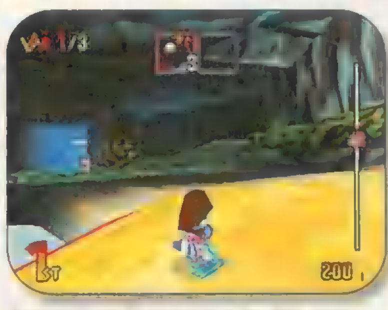
Eigentlich läßt sich *Snow Board Kids 2* mit vier Worten beschreiben: ***Mario Kart* im Schnee**. Im Viererrudel brettert Ihr wie die Verrückten einen Hang hinunter und erwehrt Euch Eurer Kontrahenten mit zahlreichen auf den Kursen verteilten Extras. Zwei solcher Items könnt Ihr gleichzeitig aufnehmen und mittels Z- und B-Button abfeuern. Diese unterscheiden sich in den Gattungen Defensiv- (wie Unsichtbarkeit, oder diverse nach hinten abgehende Waffen) und Offensivwaffen (wie Bomben, Schneebälle etc.). Wie es sich für einen echten Fun-Racer gehört, sind die Kurse absolut durchgeknallt designt. So ist es nicht immer zwingend nötig, daß auch alle Abfahrten mit Schnee bedeckt sind. Neben Bergdörfern und Talabfahrten spielt sich die Hatz mitunter – in Abwesenheit des gefrorenen Elements – auch auf Südseeinseln am Sandstrand oder unter Wasser ab. Bei jedem Rennen sind drei Runden zu fahren, da es sich dabei aber natürlich nicht um Rundkurse handelt (ein bißchen Realismus muß ja sein), ist nach der Talfahrt der Lift zu besteigen, der Euch wieder zum Gipfel transportiert. Jeder Kurs wird durch eine kleine, wirklich witzige Slapstick-Sequenz eingeleitet, die auch die Story weiterführt.

In der Stadt, die das Hauptmenü darstellt, könnt Ihr zahlreiche Gebäude betreten. So lackiert Euch der Eigentümer des Paint-Shops die Bretter um, in der Schule wartet ein anderer Charakter auf seinen Einsatz, und der Snowboard-Laden verkauft neue Bretter. Die Kohle dafür erhaltet Ihr durch das Gewinnen der Rennen und durch Aufsammeln der auf den Kursen verteilten Goldmünzen; gewagte Stunts bringen ebenfalls die Kasse zum klingeln. Auch für Spezialaufgaben (siehe Kasten) könnt Ihr Euch in der Stadt anmelden.

Vor gut einem Jahr war *Snowboard Kids* noch ein Überraschungshit (unser lieber Dirk gab ihm in der 04/98 satte 81 % Spielspaß). Da sich das Game in der einjährigen Pause absolut nicht weiterentwickelt hat (immer noch die gleichen, faden Texturen, quäkender Sound und geringe Sichtweite), muß *sich Snowboard Kids 2* einen saftigen Punkteabzug gefallen lassen. Spaß macht es natürlich immer noch, vor allem im Vierspielermodus, doch nach gut über einem Jahr erwartet man schon ein paar Verbesserungen. Wenn Ihr Multi-Player-Fans seid und schon jedes andere Game dieses Genres besitzt, dürft Ihr zugreifen, alle anderen spielen lieber einmal Probe. *cd*



Als Schneemann könnt Ihr nicht lenken.



Schneemangel interessiert die Kids nicht.

Bonusgames

Neben dem harten Renngeschehen warten noch zwei Bonusrennen auf Euch: Im ersten müßt Ihr via Snowboard Zeitungen austragen und diese millimetergenau in die Briefkästen bugsieren, im zweiten wartet ein Stuntparcours auf Euch. Für gewagte Sprünge gibt's massig Punkte und eventuell sogar einen Bonus.



System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Fun-Snowboard-Racing
Datenträger:	128-MBit-Modul
Hersteller:	Racdym
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1-4 (gleichzeitig)
Speicheroption:	Memory Card
Features:	Analogsteuerung, Rumble Pak
Schwierigkeit:	6
Preis:	ca. 100 Mark
geeignet ab:	frei
Sprachkenntnisse:	



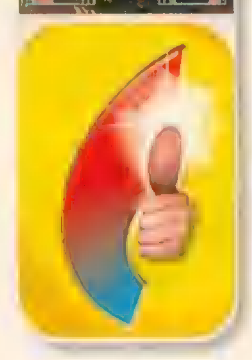
King of Fighters '98

King of Fighters '98



System:	PlayStation
Spieletyp:	2D-Beat'em-Up
Datenträger:	CD
Hersteller:	SNK
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1-2
Speicher-option:	Memory Card 1 Block
Features:	Dual Shock Support, Art Galleries
Schwierigkeit:	4-8
Preis:	ca. 120 Mark
geeignet ab:	12
Sprach-kenntnisse:	Japanisch (Flagge)





Beim Boß Rugal Bernstein könnt Ihr zeigen, ob Ihr zur *King-of-Fighters*-Elite gehört – eine saftige Abreibung ist garantiert!

Mit dieser Umsetzung hat SNK – auch in puncto Animationen – gute Arbeit geleistet.

Altmeister Andy Bogard setzt in China zum Counter-Move gegen Newbie Yashiro an.

Noch vor dem Dreamcast (geplanter Release im Juni) macht SNKs 683 MBit starker 2D-Beat'em-Up-Hammer *King of Fighters '98* Station auf NTSC-PlayStations. Auf dem Neo Geo undenkbar, sind auch diesmal wieder einige Zugeständnisse an die PS-Martial-Arts-Fans in Form von z.B. auf die L/R-Shoulder-Buttons legbare Special Moves, Super Jumps oder Ausweichmanöver (Simple und Special Controls) gemacht worden, um das Gameplay etwas zu vereinfachen. Außerdem wurde natürlich das CD-Format genützt, um die starken Tracks des Modul-Originals in einer Remix-Arrange-Version zu präsentieren und auch einige neue Soundeffekte (der Springbrunnen in Spanien war bis dato lautlos) zu integrieren. Ansonsten hat man sich mit Ausnahme dreier Art-Galleries (ca. 200 Bilder mit zum Teil unverwendetem Kämpfermaterial) ausstattungstechnisch aber diesmal keine große Mühe (wie etwa mit einem zusätzlichen exklusiven Boßgegner wie in *Real Bout Special: Dominated Mind* oder einem Animé-Intro à la *The Last Blade*) bei der Konvertierung gegeben. Um die Kämpfer-Krone streiten sich im fünften Aufguß der Reihe nun sage und schreibe 38 (!) der heißesten Schläger aus den SNK-Hit-Serien *Fatal Fury*, *Art of Fighting* und *Psycho Soldier* (für Beat'em-Up-Fanatiker ist sogar eine kleine Kämpfer-Statistik im Booklet, seit wann jeder *KoF*-Star mit von der Partie ist). Im Vergleich zum 97er-Vorgänger sind zwar neun Neuzugänge (i.e. Wiedereinsteiger aus alten Teilen) im Turnierplan zu verzeichnen – echt frische Gesichter sucht man vergeblich. Die feschen Jungs und Mädels dürfen wie gewohnt zu Dreier-Teams kombiniert und gegen insgesamt sechs Mitbewerber-Teams ins Rennen geschickt werden, nach deren erfolgreicher Bezwingung ein Rendezvous mit dem altbekannten Boß Rugal Bernstein auf seinem in Episode '94 gesunkenen Flugzeugträger nichts mehr im Wege steht. Für zünftigen Beat'em-Up-Stoff ist mit reichlich Kämpfermaterial, stimmungsvollen Backgrounds (orientalischer Bazar, die Phang-Nga-Schlucht in Thailand, japanische Bergwälder & Co.), wuchtigen Super Special Moves, zwei Kampfmodi (Advanced & Extra), einem fein abgestimmten Gameplay und fairem Schwierigkeitsgrad gesorgt. Wirklich neu ist hingegen rein objektiv gesehen diesmal nichts (halt, bis auf das Looser-Continue-Roulette, das Euch einen gehörigen Vorteil bei der Revanche gibt). Echte Beat'em-Up-Fans stört das aber nicht im Geringsten, zumal die Umsetzung mit flotter Geschwindigkeit und sehr wenigen Animationsverlusten diesmal im Vergleich zum Vorgänger eine Klasse besser gelungen ist. Kleiner Tip noch: Mit dem Sony-Pad spielt sich's nicht halb so gut wie mit einem Joyboard (z.B. dem von Namco), bei dem Viertel- und Halbkreise besser "flutschen". *rk*

Limited Edition

Für alle Freunde rarer Sammlerstücke hat sich SNK bei der PlayStation-Version von *King of Fighters '98* einen kleinen Gag einfallen lassen. Bei jeder hundertsten [illegible] CD hat Superstar Kyo Kusanagi auf dem Cover (siehe Booklet) seine [illegible]. That's it – nicht mehr und nicht weniger!

Athena



Obwohl teilweise recht Japano-textlastig, kommt man bei bei diesem Psycho-Adventure mit Ausprobieren recht gut durch.

Wow! Das nenne ich Star-Qualitäten: Dem zierlichen Schulmädchen Athena Asamiya (bekannt aus dem Pre-Neo-Geo-SNK-Action-Spiel *Psycho Soldier* und dem gleichnamigen Beat'em-Up-Team aus der *King of Fighters*-Serie) wurde mit *Athena – Awakening from the Ordinary Life* ein eigenes Spiel auf den Leib geschrieben. Keine Angst: Es handelt sich dabei nicht um eine der debilen Dating-Sims, sondern um ein Render-Adventure im *Resident-Evil*-Grafik-Stil, in dem geklärt wird, wie das Mädel zu seinen übersinnlichen Fähigkeiten kommt und was das mit der Wiederentdeckung einer uralten Waffentechnik im Jahre 2010 zu tun hat. Los geht's in ihrer Schule, wo ausgiebig mit Lehrern und Mitschülern gequatscht wird, und die ersten Items eingesackt werden. Nach und nach erlernt Ihr zusätzliche **telepathische und psychische Fähigkeiten** (insgesamt zehn, z.B Psychometrie, Psychographie, Telepathie und Teleport), mit denen Ihr Gedanken lesen könnt, versteckte Items lokalisiert und die an bestimmten Orten erfolgreich eingesetzt werden müssen – sonst heißt's sofort "Game Over". Das funktioniert dann so: Links oben am Screen wird eine Energielinie angezeigt, bei der in bestimmten Zeitintervallen bestimmte Buttons gedrückt werden müssen. So bringt Ihr z.B. Kisten zum Schweben und haltet angriffslustige Unterwasser-Dinos in künstlichen Meeren (ja, die gibt's 2010 wieder!) via Gedankenbeeinflussung vom Angriff Eurer Kapsel ab. Leider ist *Athena* komplett japanisch (warum werden In-Game-Dialoge überhaupt nicht gesprochen, sondern nur mit Text angezeigt?), mit viel Probieren kommt man aber gut durch – immer fleißig Leute zutexten ist hier das probate Mittel. Aufgrund des ungewöhnlichen Gameplays und **vielen Render-Filmchen** (Top-Qualität!) macht's irgendwie Spaß. Allerding ist es nicht recht umfangreich (nach 40 Minuten war ich z.B. schon auf der zweiten von drei CDs) – ein echter Freak-Titel, außerdem schwer zu bekommen. *rk*



Eine uralte Atomwaffe wird ausgegraben.



System:	PlayStation
Spieletyp:	Psycho-Adventure
Datenträger:	3 CDs
Hersteller:	SNK/Yumekobo
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1
Speicher-option:	1 Block
Features:	Dual Shock Support
Schwierigkeit:	6
Preis:	ca. 130 Mark
geeignet ab:	frei
Sprach-kenntnisse:	



Athena

California Speed



Welcome to Slilicon Valley: Fahrten durch serielle Stecker - gar kein Problem!

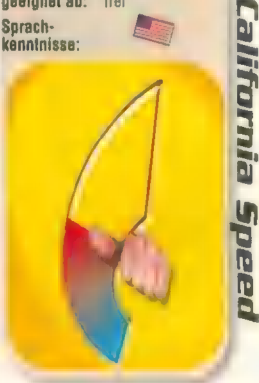
Wer sich das sonnenverwöhnte Kalifornien nur anhand von Postkarten, Bay-Watch-Silikonessen und Neckermannkatalogen bildlich vorstellen kann, sollte einen Blick auf Midways Arcadeumsetzung von *California Speed* werfen.
Sechzehn äußert abwechslungsreiche Strecken (fünf davon versteckt) laden zur geschwindigkeitsbetonten Sightseeing-Spritztour ein. Im bewaldeten Yosemite Nationalpark dürft Ihr Euch an der Kleinholzproduktion beteiligen (Bäume rammen), dem Stau auf der verkehrgeplagten Golden Gate schlagt Ihr durch Befahren der Stahlseile ein Schnippchen, in Santa Cruz folgt Ihr den Pfaden des Big Dippers (einer hölzernen Achterbahn.), während im Silicon Valley bei Gegenverkehr exorbitante Dioden und Microchips den Straßenrand zieren. Der Racer-Mixtur fehlen jedoch die essentiellen Gewürze "Fahrphysik" und "Bewegungsfreiheit". So ist es dem Fuhrpark, bestehend aus 21 Sun-shine-Racern (keine lizensierten Karossen, dafür z.B. ein Golfplatzmobil), verwehrt, Kehrtwendungen um 180 Grad vorzunehmen – zwecks der Erkundung übersehener Gabelungen und Shortcuts. Drei Kameraperspektiven begleiten Euch in den Modi Einzelrennen, Training und Meisterschaft. Die recycelte SF-Rush-1-Grafikengine mit vernebelten Sichtweiten vermag keine animierten Streckenobjekte, aufwendige Crashs oder Enviroment-Mapping darzustellen. Die elf Musikstücke fallen unter die Kategorie gehobene Durchschnittsware. Unterschiedliche Fahreigenschaften und präzisere Steuerung der Vehikel vermißt man ebenso wie einen für N64-Racer typischen 4-Spieler-Modus. Wer einmal alle Locations abgegrast hat, macht dieses Modul zum Schrankbewohner – somit ein klassischer Fall fürs Videotheksregal. *cs*



Angeber: Spieler 1 (oben) zeigt jedem Überholenden seine fadendünne Armmuskulatur.

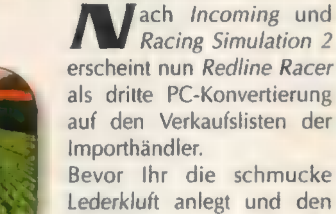


System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Fun-Racer
Datenträger:	128-MBit-Modul
Hersteller:	Midway/Atari Games
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1-2 gleichzeitig
Speicher-option:	Controller Pak
Features:	Rumble Pak
Schwierigkeit:	2-7
Preis:	ca. 130 Mark
geeignet ab:	frei
Sprach-kenntnisse:	



California Speed





Nach *Incoming* und *Racing Simulation 2* erscheint nun *Redline Racer* als dritte PC-Konvertierung auf den Verkaufslisten der Importhändler.

Bevor Ihr die schmucke Lederkluft anlegt und den Nierengurt festschnallt, müßt Ihr Euch erst für einen der drei Rennmodi entscheiden. Die Entwickler haben sich den Hauptkritikpunkt der PC-Version zu Herzen genommen und ihrem rasanten Treiben endlich einen Meisterschaftsmodus verpaßt. Wer sich auf diesen vorbereiten möchte, oder nur kurze Spritztouren ins Auge faßt, kann dies im Single Race tun. **Qualmende Hartgummigefechte** gegen leider nur einen menschlichen Kontrahenten bietet der horizontal gesplittete VS-Mode. Egal, ob Einzelrennen oder Zweispieler – immer dauert ein Rennen drei Runden, und immer müßt Ihr neue Strecken und Motorräder erst in der Meisterschaft freispielen, in der nach dem folgenden Schema abgerechnet wird: 7 Punkte für einen Sieg, 4 für den Platz des ewigen Zweiten, 2 Punkte dem dusseligen Dritten und ein Pünktchen an Treppchenkandidat vier – das restliche Feld geht leer aus. Punkte zu sammeln, ist aufgrund der verwinkelten Streckenführung, den hartnäckigen, meist zu fehlerfrei fahrenden CPU-Bikern und einem knapp bemessenen Zeitlimit zwischen den Checkpoints kein Zuckerschlecken. Auf späteren Strecken könnt Ihr Euch zwei, maximal drei Unfälle erlauben, bei mehr Crashs ist an Aufholjagden auch mit optimalem Turboeinsatz nicht mehr zu denken. Eine Turbotank-Regeneration findet übrigens beim Passieren der Checkpoints statt. Wer wo fährt und wo Ihr fahrt, läßt sich der **durchdachten Radarkarte** entnehmen: Ihr seht Euch als grünes Dreieck, überholte Bikes sind blau dargestellt, noch zu überholende rot. Darüber hinaus sorgen vier Kameraperspektiven für den richtigen Blickwinkel. Speed Freaks wählen die Einstellung auf Schulter- oder noch besser Nummernschildhöhe, für Raser auf Sightseeingtour bieten sich die nach "hinten oben" versetzten CAMs an. Jammerschade, aber leider gibt es nicht mehr soviel zu sehen wie in der PC-Fassung. Fliegende Hubschrauber im Wüstenlevel zum Beispiel oder den geschmeidigen Wellengang der Inselstrecke – beides sucht man komplett vergebens. In Anbetracht der DC-Grafikfähigkeiten auch völlig unverständlich sind **seltene Polygonblitzer** und der deutlich sichtbare Bildschirmaufbau im 2-Player-Modus. Die Kurveneinschätzung wird hier trotz Map zum Ratespiel. Ansonsten ist der "Rotlinien Renner" mit seinen saftigen Texturen sehr "smooth" und höllisch schnell – manchmal fast zu schnell, um rechtzeitig die Kurve zu kratzen. Imagineers Soundabteilung hat die Sprachsamples des Originals wegrationalisiert und die damals mittelmäßige Musik durch spannend beginnende, aber teils zu hektische Techno- und Gitarrenstücke "geölwechselt". Im direkten Vergleich zu anderen DC-Titeln fallen die Ladezeiten hier eher lang aus. *RR* ist sicher kein schlechtes Spiel, wirkt aber unfertig und ist definitiv zu schwer, weshalb alle Motorradfans lieber auf die im Herbst kommende PAL-Fassung von Ubi Soft warten sollten, die u.a. einen 4-Spieler-Modus und Internettauglichkeit verspricht.

cs

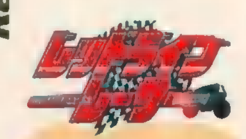
Buchstäblich blendend: Die Lens-Flare-Effekte sind nicht von schlechten Eltern.

Wirklich „wonderbra": Willy Wuchtig (rechts) setzt zum Wahnsinns-Wheelie an.

Auf den farbigen Trennbalken zeigende Dreiecke verraten, wer wie weit vorne liegt.

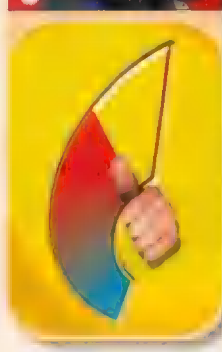
Redline Racer

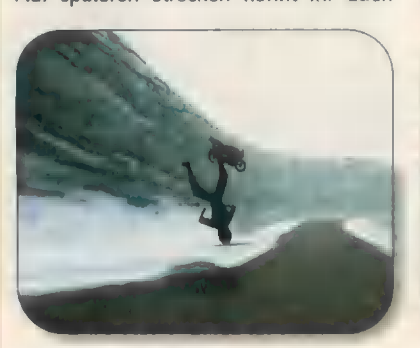




System:	Dreamcast
Spieletyp:	Motorrad-Rennspiel
Datenträger:	1 GD-ROM
Hersteller:	Imagineer/ Criterion Studios
Testversion:	www.arjay-games.de
Spieler:	1-2 gleichzeitig
Speicher-option:	VMS
Features:	keine
Schwierigkeit:	3-9
Preis:	ca. 150 Mark
Sprach-kenntnisse:	







Virtuelle Flüge über den Lenker, wie hier gezeigt, kosten Euch viel wertvolle Zeit.



Ein sporadisch kantiges Erscheinungsbild kann diese lila Harley-Dame nicht leugnen.



Cyber Org



Alle drei Charaktere beherrschen fulminante In-Fight-Combos, die sie via L2-Lock-On an das Monster bringen können.

Unser grobschlächtige Mutant lädt sich an einem Energy-Terminal wieder auf.

Der wieselflinke Ninja-Cyborg eignet sich bestens für kleine Hüpfeinlagen.

Leider sind die Stages ziemlich eintönig texturiert.



Mit *Cyber Org* ist der erste der mit Spannung erwarteten Square-Titel, die auf der Tokio Game Show gezeigt wurden, nun in einer fertigen Version bei uns hereingeschneit. Die Storyline dieses 3D-Action-Adventures mit RPG-Touch schlägt keine Purzelbäume: Ein Space-Botschafter des Planeten Remules ist verschwunden und wurde zuletzt im Quadranten Z3 gesichtet. Flugs wird die imperiale Eingreiftruppe unter Eurem Kommando auf den Plan gerufen, um die Situation wieder unter Kontrolle zu bringen. Bei der Landung geratet Ihr zunächst in die Mühlen eines extraterrestrischen Raumschiff-Schrottplatzes und müßt in 10+ Leveln erstmal die Grinder darin zerstören. Zu diesem Zweck kontrolliert Ihr ein Team von drei Figuren/Kämpfern: ein Ninja-Cyborg, einen Martial-Arts-Helden sowie einen grünen Hulk-Verschnitt. Jeder kann verschiedene Moves, **Nahkampf-Combos**, Minen, Uzis, Schwerter und Super-Moves wie Wirbelwinde oder Erdbeben gegen Aliens, Face-Hugger oder schlafende Guards einsetzen. Verschiedene Teleporter beamen Euch durch die unterschiedlichen Stockwerke der einzelnen Areas auf der Gesamtkarte, die Ihr begutachten könnt, wenn der Exit gefunden wurde. Ganz dumm, ja regelrecht idiotisch von den Designern ist dagegen, daß sich jeder Charakter allein von Stage zu Stage durchschlagen muß – selbst wenn gar keine Gegner mehr vorhanden sind. Extras und Items findet Ihr in den grafisch recht tristen *Cyber Org*-Welten in Hülle und Fülle: Von Medikits über Power-Ups für Angriff und Verteidigung bis hin zu Munition, Spezial-Waffen und einigem mehr ist alles dabei, was das Adventure/RPG-Herz begehrt. Um Euch nicht zu verlaufen, gibt's eine Auto-Map am rechten Screen-Rand, die sämtliche Erkundungen mitzeichnet. Relativ häufig trefft Ihr auf irgendwelche Terminals, an denen aufgrund des Japano-Textes Euer **Try-and-Error-Spieltrieb** gefragt ist: Es lassen sich z.B. Levelkarten abrufen, Items zwischen Charakteren transferieren oder Türen entriegeln. Das Szenario wird in einer isometrischen Perspektive gezeigt, die sich nur durch radikale 45-Grad-Kameraschwenks verändern läßt. Gegner greift Ihr am besten mit dem L2-Lock-On-Button an. Lohnt sich das Spiel nun? Mit drei Charakteren, upgradebaren Waffen & einer interessanten Aufgabe sind die Grundsteine für ein Klasse-Game zwar gelegt, es macht sich aber aufgrund der **langweiligen Grafik** und der monotonen Gänge-Lauferei mit wenigen, kleinen Monstern relativ schnell Ernüchterung breit. Und obwohl später im Spiel Teleporter existieren, kommt Ihr trotzdem nicht umhin, einige leere Stages einfach mit anderen Leuten nochmal sinnlos durchlaufen zu müssen. Hardcore-Adventure-Fans mit SciFi-Neigungen wird's trotzdem gefallen, der Normalo-User findet woanders besseres Futter. *rk*

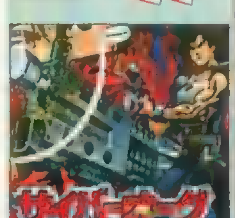
Auf dem Space-Schrottplatz müßt Ihr Euch Level für Level vorarbeiten.

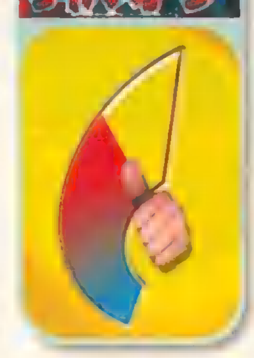


Waffen, Moves und Verteidigung lassen sich RPG-like nach und nach upgraden.



System:	PlayStation
Spieletyp:	3D-Action-Adventure
Datenträger:	CD
Hersteller:	Squaresoft
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1
Speicher-option:	Memory Card 3 Blocks
Features:	Dual Shock Support, Art Gallery
Schwierigkeit:	5
Preis:	ca. 130 Mark
geeignet ab:	12 Jahre
Sprach-kenntnisse:	



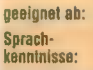


Cyber Org

ロッドを左に!!

GetBass



System:	Dreamcast
Spieletyp:	Angelsimulation
Datenträger:	1 GCD
Hersteller:	Sega
Testversion:	Sega
Spieler:	1
Speicher-option:	Memory Card 50 [illegible]
Features:	Puru Puru Pak, Angelrute
Schwierigkeit:	4-9
Preis:	ca. [illegible] (kompl.)
geeignet ab:	frei
Sprach-kenntnisse:	

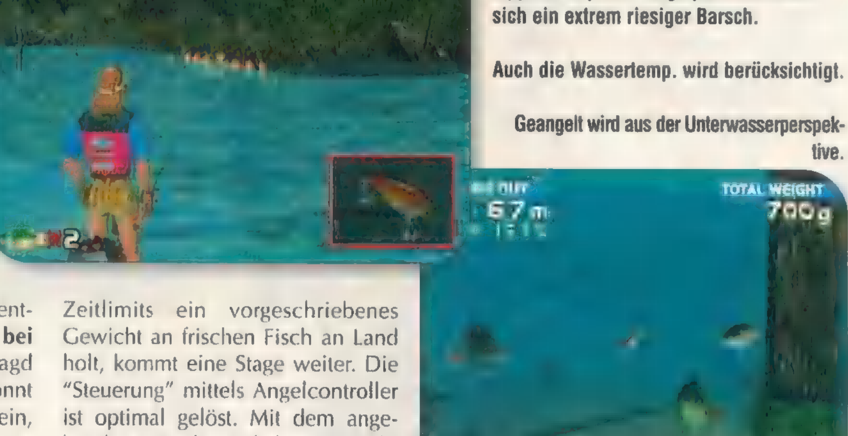
GetBass



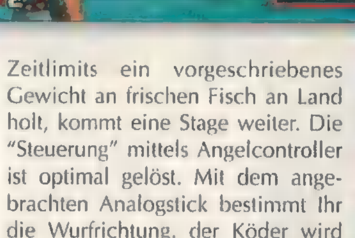




Sega scheint wirklich jedes Genre für den Dreamcast abdecken zu wollen. Mit *Get Bass* erscheint nun das erste Angelspiel für deren Flaggschiff. Anfangs könnt Ihr zwischen zwei passionierten Anglern (Männlein und Weiblein) wählen. Weiter geht es mit dem Mode-Select, wo Training, Arcade und Tournament zur Verfügung stehen. Um die Steuerung und die Vor- und Nachteile der (anfangs) sechs verschiedenen Köder kennenzulernen, empfiehlt sich als erstes der Trainigsmodus. Hier wird ganz entspannt und ohne Zeitdruck auf sechs Angelplätzen (unter einer Brücke, am Pier, in einer kleinen Höhle etc.) entweder **Morgens, Mittags oder bei romantischen Sonnenuntergang** Jagd auf die Fische gemacht. Optional könnt Ihr noch das Wetter auf Sonnenschein, bewölkten Himmel oder Regenschauer einstellen. Im Arcade- und Tournament Modus wird gegen die Zeit gekämpft. Nur wer innerhalb eines bestimmten Zeitlimits ein vorgeschriebenes Gewicht an frischen Fisch an Land holt, kommt eine Stage weiter. Die "Steuerung" mittels Angelcontroller ist optimal gelöst. Mit dem angebrachten Analogstick bestimmt Ihr die Wurfrichtung, der Köder wird mit einer **Wurfbewegung** ausgeworfen. Mit der Kurbel holt Ihr die Leine ein, mittels Auf- und Ab-Bewegungen laßt Ihr den Köder "tanzen". Beißt dann endlich mal ein Fisch an, wird am rechten Rand ein Balken, der die Spannung der Leine angibt, eingeblendet. Erreicht er den roten Bereich, muß wieder etwas nachgelassen werden. Durch das integrierte Puru-Puru-Pak werden die spannenden Zweikämpfe optimal in Szene gesetzt. Die Grafik bewegt sich auf einem sehr hohen Level. Der Sound fällt, obwohl nicht herrausragend, auch nicht unangenehm auf. Obwohl Angelsimulationen hierzulande nicht gerade reißenden Absatz finden (in Japan ist das ganz anders), sollte jeder, der etwas für ungewöhnliche Spiele übrig hat, auf alle Fälle zumindest einmal einen Blick darauf zu werfen. Uns in der Redaktion hat´s auf alle Fälle begeistert! *cd*



Jippieh! In jedem Angelplatz versteckt sich ein extrem riesiger Barsch.



Auch die Wassertemp. wird berücksichtigt.

Geangelt wird aus der Unterwasserperspektive.

Also Sachen machen diese Japaner (Teil 2)

Schön langsam wird's voll: Nach den in der letzten Ausgabe getesteten *Pop'n Music* und *House of the Dead 2*, die auch schon mit eigenen Steuereinheiten daherkommen, bekommt Ihr mit *GetBass* nun schon den dritten Spezialcontroller ins Haus geliefert. Die "Angelrute" liegt wunderbar in der Hand, ist mit einem Vibration-Pak und einem Wurfsensor ausgestattet. Das heißt, daß Ihr nicht durch Buttondruck auswerfen müßt, sondern das wirklich mit der Rute machen könnt. Get Bass läßt sich auch mit dem normalen Controller spielen, das wunderbare Angelflair will dann aber nicht so ganz aufkommen.



Die Köder (weitere sind erspielbar)


Deep Crank: schwimmt bei entspannter Leine [illegible] der Oberfläche und sticht bei Zug voll nach unten


Pencil Bait: schwimmt und bleibt auch bei Zug [illegible] der Oberfläche, schlägt bei Zug einen Zick-Zack Kurs ein


Vibration: sinkt auch bei entspannter Leine nach unten und vibriert bei Zug, macht ein Rassel-artiges Geräusch


Floating Minnow: schwimmt bei entspannter Leine oben und geht bei Zug langsam nach unten und schlängelt sich wie ein Fisch durchs Wasser


Spinner Bait: sinkt sofort auf den Grund und geht bei Zug nach oben, macht ein klimperndes Geräusch

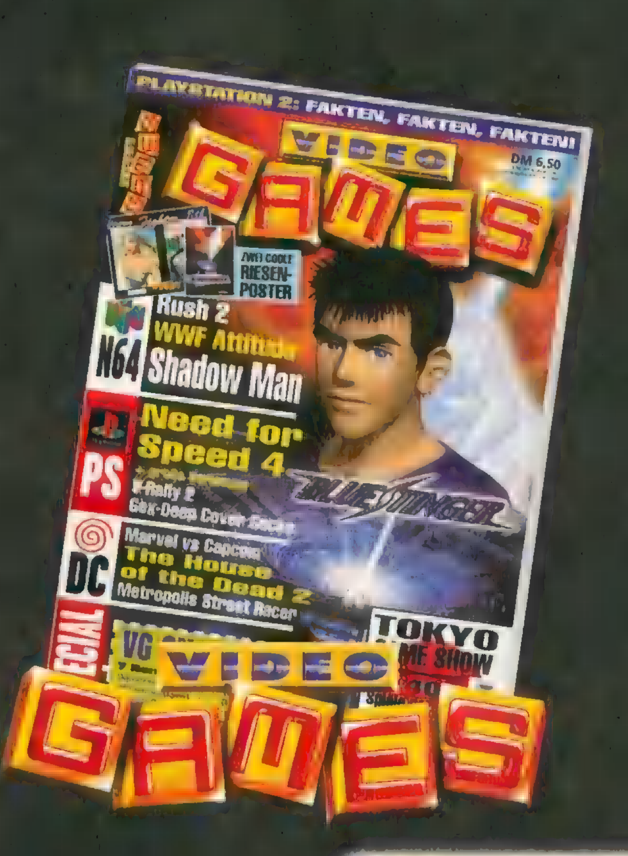
Shallow Crank: schwimmt bei entspannter Leine oben und geht bei Zug voll nach unten

Hol Dir jetzt Video Games im Abo!

alle vier Wochen bequem frei Haus

der totale Konsolen-durchblick

14 Prozent gespart



Freu Dich auf den Postboten. Denn wenn Du das Abo hast, bringt er Dir alle vier Wochen die druckfrische Video Games direkt vor die Tür. So einfach, schnell und günstig bist Du noch nie zu den ultimativen Allroundtests und den aktuellsten News aus der Konsolenwelt gekommen. Also: einfach Coupon ausfüllen, Abo bestellen, Spaß haben!

- PlayStation
- Dream Cast
- Nintendo 64
- Color Game Boy
- Neo Geo
- Saturn

Bitte ausgefüllten Coupon an Video Games, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schicken, unter 0?1/200 281-22 faxen oder per E-Mail unter weka... bestellen!

☐ 12x Video Games für 67,20 DM!

Ja, ich will Video Games jeden Monat frei Haus für nur DM 5,60 statt DM 6,50 Einzelverkaufspreis (Jahresabopreis DM 67,20/EUR 34,36, Studenten-Abo DM 60,00/EUR 30,68; Auslandspreise auf Anfrage) bestellen. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Video Games, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

DV196

So werten wir – Special

Mit dem Erscheinen neuer Hardware und einer immer besseren Ausnutzung der Konsolen-Power ist es unserer Meinung nach an der Zeit, einige kleine Änderungen an unserem Wertungssystem vorzunehmen. So haben wir uns nach langem redaktionsinternen Ringen dazu entschlossen, einen weiteren "Classic" einzuführen.

Seit Bestehen der Videogames ist es bei uns üblich, besonders bemerkenswerte Software-Perlen mit einem "Classic" zu belohnen. Es handelt sich dabei um Produkte, die eine Spielspaß-Wertung von 80 % oder darüber erhalten und in unseren Augen besonders empfehlenswert sind. Um nun aber unserer Meinung nach absolut herausragenden Games, die man als Meilensteine der Videospielgeschichte bezeichnen könnte, besondere Ehre zukommen zu lassen, führen wir mit dieser Ausgabe den "Platin-Classic" ein. Dieser wird nur an Games verliehen, deren Spielspaß-Wertung bei mindestens 90 % liegt. Über solche Spiele werden wir in Zukunft besonders ausführlich berichten, und Ihr werdet im jeweiligen Test jeweils mindestens die Meinungen zweier Redakteure finden können. Wenn Ihr also in Zukunft ein "Platin-Classic"-Symbol bei einem Testbericht entdeckt, solltet Ihr auf alle Fälle zumindest mal reinlesen, denn auch wenn das Spiel unter Umständen nicht Eurem Lieblingsgenre entspricht, könnt Ihr davon ausgehen, daß es sich dabei um etwas ganz Besonderes handelt.

Hall of Fame

Der Fairneß halber möchten wir Euch an dieser Stelle einen Überblick der in der Vergangenheit getesteten Games zeigen, die sich nach der neuen Wertung mit einem Platin-Classic brüsten dürfen. Aus Platzgründen beschränken wir uns bei dieser Aufzählung jedoch auf PlayStation- und Nintendo 64-Titel. Selbstverständlich gilt das Prädikat auch für alle anderen Konsolentitel, die über 90 % erhielten.

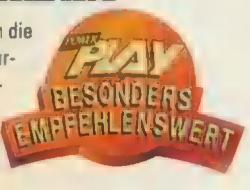
Das erste Game, welches im nachhinein zum Platin-Titel gekührt wird, war übrigens das in Ausgabe 10/95 getestete *Ridge Racer*. Es erhielt seinerzeit 90 %.

Spiel	Wertung	Ausgabe	System
NBA Jam T.E.	90%	10/95	PS
Discworld	90%	13/95 Special Top Hits	PS
Ridge Racer Revolution	91%	4/96	PS
Formel 1	91%	9/96	PS
Tekken 2	91%	10/96	PS
Tombraider	90%	12/96	PS
Super Mario 64	96%	2/97	N64
Wave Racer 64	90%	2/97	N64
Turok	90%	3/97	N64
ISS 64	93%	5/97	N64
Rage Racer	92%	6/97	PS
Formel 1 '97	94%	9/97	PS
NHL Breakaway '98	90%	10/97	PS
Final Fantasy VII	94%	11/97	PS
Extreme-G	91%	11/97	N64
Diddy Kong Racing	95%	12/97	N64
Tomb Raider 2	92%	12/97	PS
NFL Quarterback Club'98	91%	12/97	N64
Resident Evil DC	90%	12/97	N64
Skullmonkeys	90%	1/98	PS
NHL Breakaway 64	90%	3/98	N64
Diablo	90%	5/98	PS
Grand Turismo	94%	6/98	PS
Banjo-Kazzoie	95%	7/98	N64
Colin MacRae Rally	91%	7/98	PS
AllStar Baseball	92%	8/98	N64
ISS `98	93%	9/98	N64
Wild 9	92%	10/98	PS
Turok 2	92%	11/98	N64
NHL Hockey`99	92%	11/98	N64
NHL Hockey`99	90%	11/98	PS
NFL QBC`99	92%	12/98	N64
TOCA 2	90%	12/98	PS
F-Zero X	90%	12/98	N64
Zelda 64	98%	1/99	N64
Tomb Raider III	91%	1/99	PS
Metal Gear Solid	97%	3/99	PS
Turok 2 (dtsch. Pal)	91%	3/99	N64
Civilization 2	91%	4/99	PS

Ein kurzer Rückblick auf die Geschichte des Classics

Das Power-Play-Prädikat

Bereits zu Zeiten der **Happy Computer**, als es auch die Power Play, in der damals Videospiele getestet wurden, und aus welcher später die Video Games hervorging, eigentlich noch *gar nicht* richtig gab, sondern nur der Happy Computer als Special beilag, wurden besonders gute Games mit einem solchen Prädikat versehen.



Der erste Video-Games Classic

Als die Videogames dann '91 erstmals als Sonderheft der **Power Play** erschien, präsentierte sich "unser" Classic zunächst noch in viereckiger Form.

Der frühe runde Classic

Nachdem die Videospiele-Sonderhefte der Power Play ein voller Erfolg wurden und die VG '92 dann monatlich als eigenständiges Magazin auf dem Markt war, nahm der Classic seine runde Form an.



Der bisherige Classic

Der Classic wie Ihn die meisten von Euch kennen. Nach wie vor an Spiele vergeben, die etwas besonderes sind. Das neue Aussehen verdankte unser güldener Spielspaß-Garant der Layouterneuerung Mitte '97.



Die neuen Classics

Und das sind sie, unsere neuen Babys. Während der goldene Classic nichts von seiner Bedeutung eingebüßt hat, steht der Platin-Classic ab dieser Ausgabe für Spiele, an denen für den wahren Zocker kein Weg vorbei führt. Also haltet die Augen nach den beiden offen.





TESTKRITERIEN



SUPER

"Super" bedeutet, daß das Spiel jedem ans Herz gelegt wird. Holt es Euch sofort!

SUPER



GUT

Ein "Gut" ist eine Kaufempfehlung für Fans des Genres. Der Rest sollte es mal testspielen.

GUT



GEHT SO

Genrefans sollten bei "Geht So" probezocken, alle anderen nachdenken. Durchschnitt.

GEHT SO



NA JA

Nur für Sammler brauchbar. Nicht-Fans machen einen Bogen um solche Spiele.

NA JA

HILFE

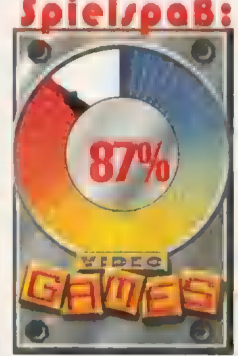
Absoluter Bockmist. Eigentlich so schlecht, daß es schon wieder kultig ist. Finger weg!

HILFE

INFO

System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Snowboard-Simulation
Datenträger:	64-MBit-Modul
Hersteller:	Nintendo
Testversion:	MARO
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Modul und RAM
Features:	Rumble Pak-Support
geeignet ab:	3-6 Jahre
Schwierigkeit:	3-6
Preis:	ca. 120 Mark
Grafik:	84 %
Musik:	78 %
Sound:	83 %





Neben der zum Spiel benötigten Hardware findet Ihr hier eine Beschreibung des Spielegenres.

Auch könnt Ihr hier den Hersteller und den verwendeten Datenträger (bei CD oder GCD-Spielen die Anzahl der CDs und bei Modulen die MBit-Größe) ersehen.

Im Infokasten findet Ihr auch Informationen über die verwendeten Speichermöglichkeiten und den benötigten Platzbedarf.

Unter den Features könnt Ihr unterstützte Zusatz-Hardware wie Speichererweiterungen, Puru-Puru-Pack oder Dual-Shock-Controller finden. Auch andere Besonderheiten, die das Spielprinzip betreffen, sind hier auf den ersten Blick zu sehen.

Danach folgt eine Einteilung in Schwierigkeitsgrade, wobei unter 1-3 ein leichtes Spiel zu verstehen ist, die Wertung 4-6 ein mittelschweres Spiel beschreibt und 7-9 für sehr schwer steht.

Unsere Altersempfehlung beschreibt, für welche Altersgruppe das Spiel inhaltlich geeignet ist.

Die Wertung setzt sich aus vier Kategorien zusammen, die jeweils von 0% (extrem schlecht bzw. nicht vorhanden) bis 100% (einfach nicht mehr zu steigern) variieren. Die Spielspaßwertung wird in einer gemeinsamen Redaktionskonferenz ermittelt und ist von den Einzelwertungen unabhängig. Es handelt sich dabei auch um keinen Durchschnittswert aus diesen.



Spielspaßwertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem Video-Games-Classic-Prädikat. Für den Hersteller ein dickes Lob und für Euch Leser ein deutlicher Hinweis auf ein außergewöhnlich gutes Game. Achtet daher beim Einkauf auf Spiele mit unserem "Gütesiegel".



Spiele mit einer Wertung von 90% oder darüber erhalten unseren Video-Games-Platin-Classic. Dieser steht für absolute Überspiele, die selbst Zockern, die sich eigentlich nicht für das angegebene Genre begeistern können, wärmstens zu empfehlen sind. Diese Games sind ein absolutes "Muß" und sollten in keiner Sammlung fehlen.

Das Kleingedruckte

Da eine objektive und faire Beurteilung der Spiele nur in der Diskussion mit sämtlichen Redaktionsmitgliedern möglich ist, wird bei unserer Bewertung viel Wert auf die monatlich stattfindende Redaktionskonferenz, an der alle Redakteure beteiligt sind, gelegt. Da nicht immer ■■ Team-Mitglieder einer Meinung sind, unterscheiden wir deutlich zwischen einem persönlichen Fazit des Autors, welches ausschließlich seine persönliche Meinung widerspiegelt, und der objektiven Redaktionswertung. Für die persönliche Meinung steht der jeweilige Redakteur mit seinem Konterfei. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: zunächst die Beschreibung des allgemeinen Spielablaufs, einer eventuellen Hintergrundgeschichte und den jeweiligen Besonderheiten des Games. Der zweite Teil beinhaltet den Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit. (siehe verschiedene Wertungsgesichter oben). Die subjektive Meinung des Redakteurs kann sich durchaus deutlich von der als Prozentwertung im Wertungskasten angegebenen Redaktionsmeinung unterscheiden.

Im Wertungskasten findet Ihr technische Infos sowie die Wertungskriterien "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spielspaß" – je höher die Wertung, desto besser gefällt der Redaktion der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir auf der Basis der verwendeten Hardware Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Die wichtigste und entscheidende Wertung ist aber der Spielspaß. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. Die Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware. Besonders herausragende Spiele werden mit dem VIDEOGAMES-Classic ausgezeichnet, den Ihr ab 80% Spielspaß findet. Absolute Mega-Hits mit einer Spielspaßwertung von 90% und darüber erhalten einen VIDEOGAMES-PLATIN-Classic. Dieser steht für ein absolutes Superspiel und kann als uneingeschränkte Kaufempfehlung betrachtet werden. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen absolut durchschnittlichen Titel.

Die Altersempfehlung bezeichnet ■■ einen das unserer Meinung nach notwendige Mindestalter um z.B. ein sehr komplexes Rollenspiel überhaupt spielen zu können und zum anderen soll diese Wertung vor besonders gewalttätigen oder eindeutig auf eine ältere Zielgruppe zugeschnittenen Spielen warnen. Indizierte Spiele werden von uns aufgrund der augenblicklichen Rechtslage grundsätzlich nicht vorgestellt oder bewertet. Durch aktuelle Gesetzesänderungen sind Spiele automatisch systemübergreifend indiziert. Das bedeutet, wenn von einem Spiel z.B. die PC-Version indiziert wird, gilt dies gleichzeitig auch für alle Konsolenumsetzungen. Ebenso sind sämtliche namensgleichen Nachfolger eines indizierten Spiels automatisch indiziert. Auch hier ist uns keine Berichterstattung möglich.

In unserem Importteil stellen wir Euch Spiele vor, die im Ausland zwar schon erhältlich sind, aber wenn überhaupt, erst mit deutlicher Verspätung und in eventuell stark abgeänderten Versionen hier erscheinen werden.

Der dazugehörige Info-Kasten ähnelt vom Aufbau dem unserer Previews. Die Angabe Sprachkenntnisse besagt, wie gut Ihr in der jeweiligen Sprache sein müßt, um das Spiel zu bedienen und problemlos genießen zu können. Eine Landesflagge steht für "ohne Sprach-Kenntnisse spielbar" und bedeutet, daß weder im Spiel noch im Handbuch besonders relevante Textpassagen enthalten sind. Bei zwei Flaggen heißt es "Schulwissen oder zumindest viel Ausprobieren erforderlich" und drei Fähnchen sind schließlich das Aus für alle, die mit der angegeben Sprache nicht absolut vertraut sind. Der angegebene Preis bezieht sich natürlich auf die Import-Version und kann von Händler zu Händler stark variieren. Daneben findet Ihr noch eine Abbildung der Verpackung, damit Ihr das Produkt beim Händler Eures Vertrauens auch wiedererkennt, und unseren Rating-Daumen. Dieser bezeichnet in fünf Stufen unsere Einschätzung des Spiels: Genial – Sehr Gut – Durchschnittlich – Schlecht – Bodenlos schlecht. Der Daumen ist jedoch nicht als Wertung zu verstehen, sondern spiegelt nur unseren Eindruck vom Game wider – bis zur endgültigen deutschen Version ändert sich erfahrungsgemäß noch eine ganze Menge. Aus diesem Grund verzichten wir bei Import-Tests auch auf eine gesonderte Grafik und Musikwertung.

INFO

System:	PlayStation
Spieletyp:	Action-Rollenspiel
Hersteller:	Square
Testversion:	Archiv
Besonderheiten:	Analog-Pad
Preis:	ca. 140 Mark
Sprachkenntnisse:	





Hits der REDAKTION

Bei personenbezogenen Lobpreisungen, Beschwerden oder Anregungen könnt gleich auch eine Mail an den verantwortlichen Redakteur schicken. Falls Ihr die ganze Redaktion erreichen wollt, dann bitte die folgende Adresse weiterleiten: **vg@wekanet.de** - Eure Mails werden garantiert beantwortet.



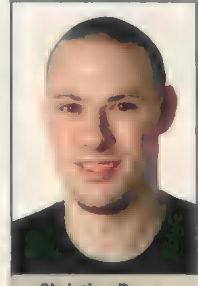
Jan Binsmaier
jbinsmaier@wekanet.de

Jan
Der Arme glaubt nach jeder Ausgabe, daß es schlimmer nicht mehr werden kann. Und wir Redakteure überraschen immer wieder aufs neue. Wäre mal Zeit für'n Urlaub.

spielt zur Zeit den Peitschenschwinger
weil Dirk seine wenigen Artikel sonst NIE abgibt...

hört zur Zeit Music Instructor, Get freaky
weil's ideal zum Autofahren paßt. It's freaky!!!

Film-Favorit Armageddon
weil ich total auf die Special-Effects stehe



Christian Daxer
cdaxer@wekanet.de

Christian
Der Stolz der gesamten Truppe: Schläft mitten in der Nacht wenn andere arbeiten und gibt seine Artikel dermaßen zeitig ab, daß es schon fast an Sonnengottverehrung grenzt.

spielt zur Zeit Get Bass, DC
weil ich dafür extra einen Dreamcast gekauft habe.

hört zur Zeit Garbage, Version 2.0
weil auf dieser CD alle Songs erstklassig sind- und das ist selten

Film-Favorit Perdita Durango
weil mir Axel diesen Film empfohlen hat - und recht hatte



Dirk Sauer
dsauer@wekanet.de

Dirk
Sein Motto: Artikel kann jeder schreiben. Erst unter extremstem Druck trennt sich die Spreu vom Weizen. Deshalb fängt er auch erst nach Redaktionsdeadline an zu schreiben.

spielt zur Zeit Omega Boost, PS
weil's Spaß macht und schmeckt

hört zur Zeit Comet, Manhattan
interessanter Beginn einer minimalistischen Serie

Film-Favorit Idioten
Jubel, Trubel, Gruppensex (Dänen lügen nie ...)



Axel Boumalit
aboumalit@wekanet.de

Axel
"Morgen bin ich ganz bestimmt schon sehr früh im Büro, ehrlich!" Kurz nach 14:00 Uhr schleicht dann ein übermüdetes Etwas durch den Lieferanteneingang – ja, so isser halt...

spielt zur Zeit GTA London 1969, PS
weil ich so meine kriminelle Energie ablassen kann.

hört zur Zeit Rolling Stones, Some Girls
weil zu den aufkommenden Frühlingsgefühlen passt.

Film-Favorit Freeway
weil dieser Schocker mal die klassische Opferrolle umdreht



Ralph Karels
rkarels@wekanet.de

Ralph
Ein polnischer Bauarbeiter hat sein Backstein-Handy (Baujahr 1972) bei der Grundsteinlegung zur neuen elterlichen Garage aus Versehen mit eingemauert. Ohhh ...

spielt zur Zeit Omega Boost, PS
weil der zehnte Boss endlich geschlagen werden muß.

hört zur Zeit Erkan & Stefan, Voll Krass
ohne krasse Sound vergeß' ich mich total, weischtt!

Film-Favorit Faculty
weil mit "Schule" und "Horror" zwei coole Themen vorkommen.



Sönke Siemens
ssiemens@wekanet.de

Sönke
Ißt immer komische Sachen und hört dann immer ganz viele Stimmen (ja ja - ich höre zur Zeit sehr viel...). Vielleicht sollte die Sanka aufhören sich selber die Pilze im Wald zu suchen.

spielt zur Zeit Warzone 2100, PS
weil ich endlich nach Gutdünken Einheiten entwickeln kann.

hört zur Zeit XXXX, Mr. Brown
weil auch Mrs. Robinson damals Kult war.

Film-Favorit The Abyss
weil es auf kommende Umterwasser-Shooter vorbereitet.

Media Control TOP 10

System	Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
Nintendo 64	1	(1)	The Legend of Zelda - Ocarina of Time	Nintendo
	2	(4)	FIFA Soccer '99	EA
	3	(2)	Turok 2	Acclaim
	4	(3)	Star Wars: Rogue Squadron	Nintendo
	5	(5)	Mario Party	Nintendo
	6	(7)	Mission Impossible	Infogrames
	7	(9)	Banjo - Kazooie	Nintendo
	8	(6)	F1 World Grand Prix	Nintendo
	9	(neu)	Beetle Adventure Racing	EA
	10	(10)	Automobili Lamborghini	Konami
PlayStation	1	(neu)	Need for Speed 4	EA
	2	(1)	Metal Gear Solid	Konami
	3	(4)	Tomb Raider II - Platinum	Eidos
	4	(neu)	UEFA Champions League Saison 98/99	Eidos
	5	(neu)	Asterix	Infogrames
	6	(neu)	Civilization II	Activision
	7	(neu)	Crash Bandicoot 2 - Platinum	Sony
	8	(2)	Fifa Soccer '99	EA
	9	(neu)	Ridge Racer Type 4	Sony
	10	(neu)	KKND Krossfire	Melbourne

Diese Charts ermittelt Media Control durch monatliche Abfrage der Verkaufshits von 380 ausgewählten Spiele-Händlern. Die Zahl in Klammern ist die Vormonats-Platzierung.

Unsere Redaktions-Email: **vg@wekanet.de**

Die zehn besten TESTS

Platz	Titel	System	Wertung
1	All Star Baseball 2000	Nintendo 64	91%
2	Triple Play Baseball 2000	PlayStation	89%
3	Warzone 2100	PlayStation	86%
4	F1 World Grand Prix II	Nintendo 64	83%
5	GTA London 1969	PlayStation	79%
6	Trap Gunner	PlayStation	79%
7	Lode Runner 3D	Nintendo 64	74%
8	South Park	Nintendo 64	63%
9	Anna Kournikova's Tennis	PlayStaton	60%
10	Diver's Dream	PlayStation	55%

Die Redaktions-Top-Ten ergeben sich der Spielspaß-Wertung. Sollten mehrere Spiele gleich gewertet werden, entscheidet die Wertungskonferenz über die Reihenfolge.

VG-LESER Top 10

Platz	Titel	System
1	Metal Gear Solid	PlayStation
2	Need for Speed: Brennender Asphalt	PlayStation
3	ISS '98	Nintendo 64
4	Silent Hill	PlayStation
5	The Legend of Zelda - Ocarina of Time	Nintendo 64
6	Top Gear Rally	Nintendo 64
7	Resident Evil	PlayStation
8	Turok 2	Nintendo 64
9	F1 World Grand Prix	Nintendo 64
10	Tekken 3	PlayStation

Bitte schickt uns Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: WEKA Consumer Medien, Redaktion VIDEO GAMES, Stichwort "Hits", Gruber Straße 46a, 85586 Poing, Fax: 08121 - 95 12



Grand Theft Auto: London 1969

Was würde 007 sagen , wenn Ihr seinen Aston Martin klauen würdet ?

Ein Jaguar im Union-Jack-Design: Austin Powers läßt grüßen.

Nicht mal der Doppeldeckerbus ist sicher.

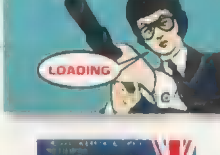


Das Jahr 1969 zählt wohl bis heute zu einem der ereignisreichsten der letzten Jahrzehnte. Richard Nixon wurde zum Präsident der Vereinigten Staaten gewählt, mit Neil Armstrong betrat zum ersten Mal in der Geschichte der Menschheit ein Erdbewohner eine fremde Planetenoberfläche, und in einem verschlafenen Örtchen namens Woodstock findet ein Open-Air-Konzert statt, daß bis heute das Lebensgefühl einer ganzen Generation verändert hat.
Kein Wunder also, daß sich Take 2 eben dieses geschichtsträchtige Jahr als Schauplatz für die Zusatz-Disc zu Ihrem Hit GTA-Grand Theft Auto ausgesucht hat. Dabei handelt es sich übrigens um die erste Missions-Disc für die PlayStation (siehe Kasten). Doch nicht nur die zeitliche Anordnung, auch der Schauplatz der Missionen ist mit Bedacht gewählt worden. So besteht Eure Aufgabe darin, im "Swinging London" vom kleinen Handlanger **zum großen Gangsterboss** aufzusteigen. Gerade im Jahr 1969 wurde die englische Metropole von einer massiven Welle der Kriminalität heimgesucht, in deren Folge sich die von der friedlichen Flower-Power-Ära verwöhnte englische Polizei erstmals seit Kriegsende wieder bewaffnete. Am eigentlichen Spielprinzip hat sich auf der Missionsdisc nicht viel geändert. Noch immer könnt Ihr jedes herumstehende, bzw.-fahrende Fahrzeug mit gutem Zureden oder purer Gewalt übernehmen, und auch Aufträge erhaltet Ihr nach wie vor an herumstehenden Münzfernsprechern oder über einen Pager (gab's so etwas damals schon ?). Mal müßt Ihr verfeindete Rockerbanden einschüchtern, mal lautet das Missionsziel, die englischen Kronjuwelen zu klauen, und das alles natürlich stets auf der Flucht vor den Cops. Ansonsten ist jedoch alles dem Flair der wilden Londoner-60er Jahre angepaßt worden. Die Palette der über dreißig verschiedenen Fahrzeuge reicht vom Austin Powers-mäßigen Jaguar im Union-Jack-Design über die weltbekannten Black-Cabs-Taxis und die roten Doppeldeckerbusse bis hin zu im Quadrophenia-Style aufgemotzten Mod-Scootern. Umgewöhnungszeit erfordert das den Engländern eigene Fahren auf der "falschen" Straßenseite. Denn ganz wie in der echten Metropole herrscht auch in *GTA-London* **Linksverkehr**.
Selbstredend entspricht auch die Musik den originalen Vorbildern und vermittelt prima die Atmosphäre dieser Zeit. So enthält der Soundtrack diverse Reagge-, Ska- und Rock-Stücke des mittlerweile legendären Labels "Trojan Records". Da im Vergleich zum "Vorgänger" nur eine Stadt verfügbar ist, ist diese dafür um so umfangreicher ausgefallen. Angefangen beim Picadilly Circus über die Westminster Abbey oder die Tower Bridge braucht man auf keine Sehenswürdigkeit zu verzichten.

ab

GTA-GRAND THEFT AUTO

Der 1998 erschienene Vorgänger überraschte weniger durch technische Spielereien als durch seine witzige Spielidee und den absolut non-linearen Spielablauf. Es blieb Euch völlig freigestellt, welche Missionen Ihr wann und wie absolviert. Drei amerikanische Großstädten standen für die illegalen Ausflüge zur Verfügung. Obwohl böse Zungen in der kriminellen Story etwas Verwerfliches sahen, entwickelte sich das Game zu einem Riesen-Hit (VG-Classic). Für Ende dieses Jahres sind sowohl eine N64-, als auch eine Game-Boy-Color-Variante des ersten Teils geplant. Ein komplett neuer Nachfolger für die PlayStation ist auch bereits in Arbeit und soll ebenfalls noch 1999 erscheinen. Den ersten Teil gibts nun im Bundle mit der Missions-Disk für DM 79,95.



UNDERGROUND

Meine Meinung: *It's groovy, Baby! Auch wenn man technische Verbesserungen mit der Lupe suchen muß, und die Grafik (insbesondere das Scrolling) alles andere als zeitgemäß ist, macht dieses Game einen Mordsspaß und weiß für lange Zeit zu fesseln. Die Atmosphäre Londons kommt ausgezeichnet rüber, und die witzigen Dialoge mit Euren Auftraggebern sind schon fast alleine den Kauf wert. Wäre bei dieser Missions-Disc die Grafik-Engine ein wenig verbessert worden (Zeit dafür wäre wohl allemal gewesen), hätte es auch diesmal einen Classic gegeben. Wer GTA Grand Theft Auto bereits sein eigen nennt und das Original-Game möchte, kommt an diesem virtuellen Ausflug ins wilde London der 60er nicht vorbei.*



SUPER

Grand Theft Auto: London 1969

System:	PlayStation
Spieletyp:	Fun-Racer-Missions-Disc
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Take 2
Testversion:	Take 2
Spieler:	1
Speicher optionen:	Memory Card (2Blöcke)
Features:	läuft nur mit der Original GTA-CD, Dual-Shock und Analogsteuerung
Geeignet ab:	12
Schwierigkeit:	3-6
Preis:	49,95 Mark
Grafik:	73 %
Musik:	84 %
Sound:	79 %

Spielspaß:



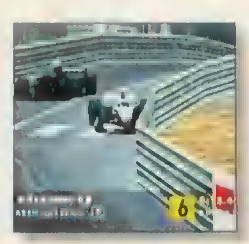
F1 World Grand Prix 2

Die Lizenz macht's: Original-Namen, Original-RTL-Einblendungen und coole (englische) Positionsmeldungen.

Einstellmöglichkeiten gibt's genug – an den Praxis-Auswirkungen hapert's manchmal.

Mika Häkkinen wieder mal auf dem Weg in die Wand wie in Imola, hehe?

Auf ein Neues! Kaum hat die Jagd auf WM-Punkte und damit der erbitterte Kampf zwischen McLaren-Mercedes und Ferrari wieder gewonnen, steht auch der Nachfolger zu *F1 World Grand Prix* (Test in VG 7/98: Spielspaß 81 Prozent) bereits in der Startreihe – allerdings mit der letztjährigen Saison als offizielle Lizenz im Gepäck. Formel-1-Freax werden deshalb z.B. das B(ritish) A(merican) R(acing)-Team mit Kanado-Blondie Jaques Villeneuve unter den elf Rennställen mit 22 Fahrern vermissen. Letzterer ist übrigens als einziger Pilot nicht in der FIA-Lizenz inbegriffen und fristet aus diesem Grund als editierbarer "Williams-Driver" sein Dasein im gleichnamigen Team. Da *F1 World Grand Prix 2* als reinrassige Simulation u.a. mit allen Flaggen, angelegt ist (so etwas wie einen Arcade-Mode gibt es nicht), solltet Ihr Euch erstmal in einem Einzelrennen auf einem der 17 Kurse mit der Rookie-Einstellung an das Fahrverhalten der Boliden gewöhnen. Hier werden **Bremspunkte angezeigt**, die CPU greift Euch beim Verzögern unter die Arme, und eine Spurkorrektur (bestmögliches Anfahren einer Kurve) wird ebenfalls vorgenommen. Solltet Ihr Euch fit genug für eine echte Herausforderung fühlen, läßt sich jeder dieser Punkte einzeln deaktivieren, oder aber Ihr wechselt gleich in den **Professional-Modus**, in dem Ihr ganz auf Euch alleine gestellt seid. Hier ist auch die theoretisch mögliche Höchstgeschwindigkeit der 800-



Bleifüsse: Keine Chance.

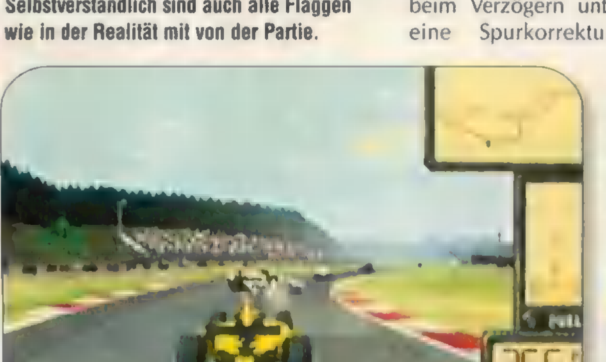


Selbstverständlich sind auch alle Flaggen wie in der Realität mit von der Partie.

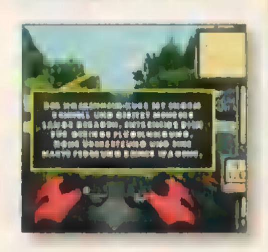


Die Replays: Klasse!

Gedrängel in der Kurve.

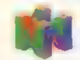


Als Beginner bekommt Ihr Brems- und Lenkunterstützung sowie Bremspunkte, müßt aber mit einem niedrigeren Top Speed leben.

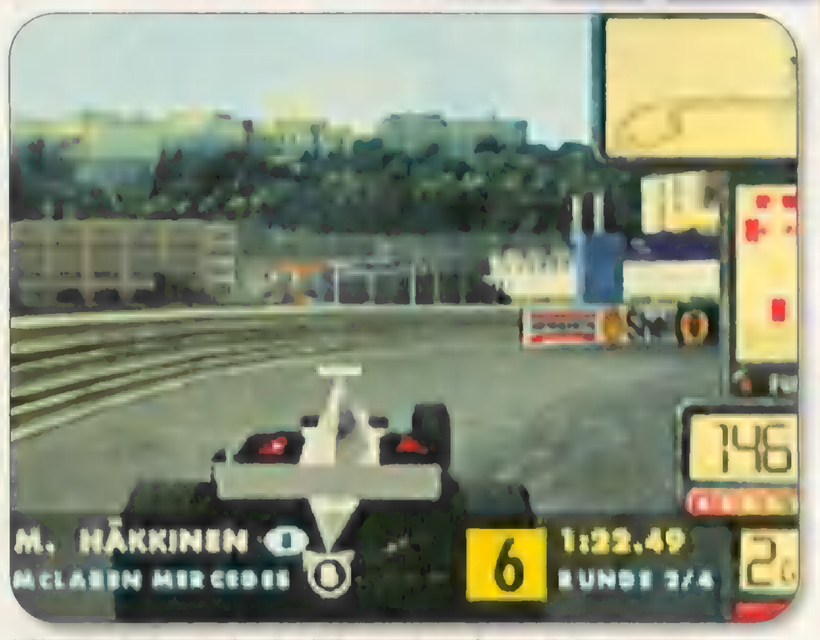




Im Szenario-Modus gilt es, verschiedene Events aus der 98er-Saison nachzuspielen, wie mit Spoiler-Schaden die Position noch zu retten.



PS-Monster um ca. 30 km/h angehoben (auf +/- 310 Sachen). Nur wer glaubt, alle Kurse schon im Schlaf zu beherrschen, sollte sich schließlich am Champion-Mode versuchen, der jeglichen noch so **kleinen Fahrfehler sofort mit Drehern** oder einem Ausflug an die nächste Wand bzw. ins Kiesbett **bestraft**. Letzteres schadet dem Wohlbefinden Eurer hochgezüchteten Maschine auch in allen anderen Spielmodi: Paßt Ihr nicht auf, fliegen die Frontspoiler und Reifen in hohem Bogen davon, und Ihr müßt mühsam zu Eurer Box zurückkriechen und verliert Unmengen von Zeit. Sämtliche eintreffenden Funksprüche werden in Englisch durch den Äther gejagt und unterstützen die Rennatmospäre bestens ("Fisichella is two seconds behind you"). Auf Wunsch lassen sich am unteren Bildschirmrand auch die von den RTL-Übertragungen gewohnten Abstandsgrafiken mit den gelben Balken einblenden, die Euch über den Rennverlauf informieren. Habt Ihr eine gepflegte Runde auf dem Hochgeschwindigkeitskurs von Hockenheim gedreht und den schikanenreichen Monaco-Stadtkurs schadlos überstanden, seid Ihr vielleicht reif für die Anforderungen einer kompletten Grand-Prix-Saison. Dazu gehört natürlich vor jedem Training/Qualifying und Rennen ein Besuch in der Werkstatt, um den Renner auf die Bedürfnisse der aktuellen Strecke abzustimmen. Front- und Heckspoilerwinkel, Benzinmenge, Reifenart, Getriebeübersetzung und vieles mehr wollen so eingestellt werden, daß die in Echtzeit veränderten Werte für Beschleunigung, Top-Speed, Grip und Handling nach Euren Wünschen sind. Im Test hat sich dabei gezeigt, daß unterschiedliche (auch extreme) Einstellungen meistens das Fahrverhalten nachhaltig beeinflussen. So ausgerüstet, brettert Ihr mit 15.000+ Touren über den Asphalt (völlig neu designtes Armaturenbrett am rechten Bildschirmrand) und genießt eine **authentisch nachgestellte 98er Saison**. Erreicht Ihr das letzte Rennen in Suzuka, werdet Ihr feststellen, daß Schumi dort auch wirklich in der letzten Startreihe beginnt. Auch die Ausfälle der einzelnen Piloten wurden entsprechend integriert. Wem ein GP alleine zu langweilig erscheint, der darf sich auch wieder am Scenario-Mode versuchen, in dem verschiedene heikle Aufgaben aus der 98er Saison nachgestellt wurden: Mit einem Motorschaden noch einige Runden überstehen, den Rückstand zum Führenden



Während im Beginner-Mode selbst Anfänger einigermaßen um die Kurse kommen, verlangt die Profi-Einstellung dem F1-Fan alles ab. Wer da eine Runde fehlerfrei übersteht: Respekt!

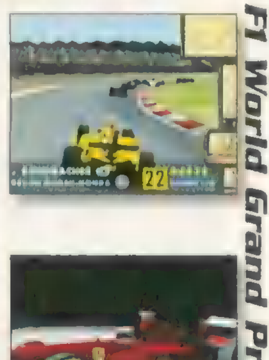
nicht zu groß werden lassen, mit abgefahrenen Reifen versuchen, das Rennen noch zu beenden etc. Insgesamt stehen 15 Aufgaben in drei Kategorien bereit, und nach erfolgreicher Absolvierung warten noch drei Bonus-Szenarios. Grafisch beeindruckt die überarbeitete F1-Sim ebenfalls, obwohl das Spiel laut Nintendo nicht im HiRes-Modus läuft. Trotzdem wird das neue **Expansion Pak** unterstützt, erwartet jedoch **kein optisches Plus**: Es ist damit lediglich möglich, bis zu sechs zurückliegende Runden im Replay zu bestaunen (ohne Expansion Pak nur eine), das von der Qualität her einer Fernsehübertragung schon sehr nahe kommt. Eine Multiplayer-Möglichkeit wird in *F1 World Grand Prix 2* auch geboten – allerdings nur für zwei Spieler gleichzeitig. Die können sich dann via horizontal oder vertikal geteiltem Split-Screen auf der Strecke bekämpfen und müssen sich aber mit **hartnäckig aufziehendem Nebel** auf dem Asphalt herumschlagen. Eine Rumble-Pak-Unterstützung konnten wir beim Test zwar nicht feststellen – laut Nintendo wird der Vibrator-Effekt seinen Weg in die endgültige Verkaufsversion jedoch noch finden. Lokalisiert wurde das vom Simulationsspezialisten Paradigm (*Pilotwings*) und Arcade-Veteran Video Systems (*Aero Fighters* ko-entwickelte 128-MBit-Game nur in den In-Game-Menüs, die Euch in astreinem Deutsch entgegenstrahlen. *rk*



SUPER

Meine Meinung: *Respekt, Respekt – das Formel-1-Feeling kommt bei* F1 World Grand Prix 2 *dank offizieller Lizenz, authentischen Funksprüchen, einer feinen Grafik-Engine mit konstant hoher Framerate und vielen Set-Up-Möglichkeiten sehr gut 'rüber. Etwas kritisieren muß man lediglich das Handling der Boliden: Unabhängig vom konfigurierbaren Lenkeinschlag ziehen die Wagen oft zu abrupt nach links oder rechts, was das Manövrieren in Hi-Speed-Kurven unnötig erschwert. Die Gegner-AI gibt sich zwar gegenüber dem Vorgänger deutlich verbessert, warum aber ein vor Euch Fahrender Schlangenlinien fährt, während Ihr rechts locker vorbeizieht, ist mir ein Rätsel. Stichwort Nebel: Im 1-Player-Modus ist die Sichtweite hervorragend mit wenigen Pop-Ups, während im 2-Player-Mode schon deutlich mehr Eingeständnisse an die Fernsicht gemacht werden müssen. Hier ist sicher noch Raum für Verbesserungen. Alles in allem ist* F1 WGP 2 *eine starke F1-Sim mit einigen Schönheitsfehlern, über die man je nach Einstellung hinwegsehen kann. Habt Ihr noch kein Expansion Pak, lohnt sich eine Anschaffung dieses Zubehörs für dieses Spiel jedoch nicht: Ein paar Runden mehr oder weniger im Replay wären mir keine 50 Mark wert.*

F1 World Grand Prix





System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Formel-1-Simulation
Datenträger:	128-MBit-Modul
Hersteller:	Paradigm/Video Systems
Testversion:	Nintendo
Spieler:	1-2
Speicher-option:	Batterei Modul
Features:	Rumble Pak & Expansion Pak kompatibel
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	5-9
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	84 %
Musik:	– %
Sound:	82 %

Spielspaß:





Chancenungleichheit: Verzweifelt versucht die jetzt hilflose CPU (gelb), die letzten Reste der zertrümmerten Basis zu halten.

Dicker Beton, schlagfertige Geschütze und vier Kampfvehikel sichern eine Ölpumpe.







Synaptische Verbindung



Angeschlagenes Material zieht sich zurück.



Langsam bahnen wir uns durchs gut bewachte Tal.



Sieben zu eins für grün.

Das Schicksal der gesamten Menschheit einer Portion Mikrochips, installiert in einem Verteidigungssatelliten, zu überlassen, sollte sich als großer Fehler herausstellen. Wir schreiben das Jahr 2085 – nukleare Sprengköpfe nehmen Anflug auf die Metropolen des blauen Planeten, die angegriffenen Nationen schlagen zurück – nach kurzer Zeit ist alles vorbei. Atomare Verwüstung zwingt die weniger als eine Million Überlebenden, Schutz im Erdreich zu suchen, bis sie schließlich anno 2100 in drei Teams losziehen, Zerstörtes neu zu schaffen, Vergessenes zurückzuerobern und die Gründe der Apokalypse aufzudecken.
Hauptaufgabe aller Teams ist die Bergung sogenannter Artefakte – also technologischer Errungenschaften mit Ursprungsdatum vor der vernichtenden Katastrophe. Dem Fund der "Synaptischen Verbindung" – einem Mensch-Maschine-Interface kommt hierbei größte Bedeutung zu. Im Laufe des Spiels kollidiert Ihr mit drei Euch feindlich gesonnenen Parteien (genannt Scavenger, New Paradigm und Nexus), die allesamt tief in das Chaos verwickelt sind.

C&C jetzt auch mit Z-Achse

Das Spielfeld präsentiert sich komplett dreidimensional, kann aus zwei Blickwinkeln betrachtet werden, wobei Kamera A **freies Rotieren, Zoomen und Scrollen** erlaubt. Kamera B schwebt, wenn Ihr ein Fahrzeug/Team ausgewählt habt, knapp hinter diesem und versetzt Euch hautnah in jede Schlacht. Zusätzlich könnt Ihr aus dieser Perspektive Vehikel (wie in einem Racer) direkt per Joypad manövrieren. Wer koordinierte Angriffe starten möchte, sollte Kriegsgerät gruppieren, welches dem Gegner dann in "Rudeln" mit bis zu zehn Einheiten auf die Pelle rückt.



Neue Einheiten lassen sich ■ Einzelteilen in Windeseile zusammenwürfeln.

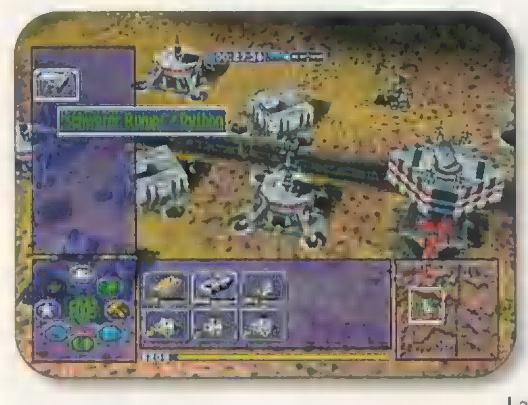
Anhand eines verschachtelten, aber sonst übersichtlichen Menüs werden präzisere Befehle formuliert: Gegner verfolgen oder doch lieber die angeschlagene Stellung halten? Kampf bis zum bitteren Ende statt Rückzug beim Erreichen einer gewissen Schadensgrenze? Es liegt, wie die Phase der **Einheitenkonstruktion**, ganz bei Euch. Damit wären wir auch schon bei einem wichtigen – wenn nicht dem wichtigsten – **Alleinstellungsmerkmal** von Warzone. Boten *C&C* und *Warcraft* damals knapp 30-50 verschiedene Einheiten, bringt *Warzone* es, wenn man jede Kombination ausschöpft, auf stolze 2000. Ein Fahrzeug entsteht aus der Kombination von Rumpf-, Antriebs- und Waffenelementen, die jedoch erst erforscht werden müssen. Dafür brettert Ihr in späteren Missionen mit flinken Flammenwerferbuggies, raketenbestückten Luftkissenbooten oder weitreichenden Mörserpanzern übers Terrain. Gebäude und Verteidigungsanlagen werden von Konstruktions-LKWs errichtet, braves Bauen in Lagernähe ist somit endgültig passé. Bei Eilaufträgen an der Front helfen die LKWs einander; beschädigte Defensiveinrichtungen setzen sie voll automatisch instand, gleiches gilt für Reparaturfahrzeuge – in Erkundungsaufträgen außerhalb der Basis von



Höhenvorteil: Fernwaffen zahlen sich aus...



... wie diese Explosion beweist. Stay Alert!

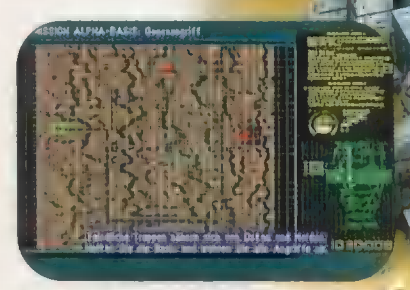


Forschungszentren sind der Schlüssel zu neuem High-Tech-Spielzeug.

unschätzbarem Wert. Um auf die Gebäude zurückzukommen: Ölbohrtürme fördern Euer Zahlungsmittel, Kraftwerke "konsumieren" es, um andere Gebäude online zu bringen. Dazu zählen z.B. Forschungseinrichtungen, Reparatur- und Kommandozentren sowie Fahrzeug- und Cyborg-Fabriken. Am rechten unteren Bildschirmrand habt Ihr Zugriff auf eine Satellitenkarte, die sicherstellen soll, daß Ihr bei all dem zu verwaltenden Zeug nicht den Kopf verliert. Über Feindaktivitäten informiert eine **reizende Frauenstimme**, die Euch zudem auf Abruf alle Missionsziele veranschaulicht. Die Missionsstrukturen sind mannigfaltig und reichen von Aufklärungseinsätzen über Seek&Destroy-Aufträge bis zu reinen Durchhalteabschnitten – alles größtenteils an ein striktes Zeitlimit gebunden.

Mid-Res Geplänkel

Pumpkin Studios' leistungsfähige 3D-Engine stellt Landschaften in der **Auflösung 512*384** Pixelpunkte sehr plastisch dar und macht bei nicht zu "übervölkerten" Leveln eine flüssige Figur. Langsam im Kommen: Unterstützung der L3/R3 Knüppelbuttons. *Warzone 2100* macht damit im Strategiebereich erste erfolgreiche Gehversuche: Haltet Ihr die Taste L3 gedrückt und bewegt den Analog-Stick nach oben bzw. unten, zoomt der gesamte Bildausschnitt langsam rein bzw. raus. *cs*



Das Missionsbriefing gestaltet sich schlicht

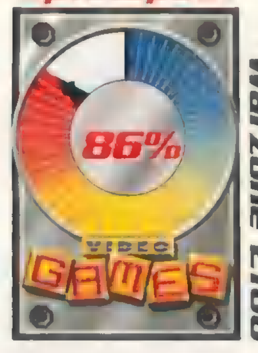
Warzone 2100

System:	PlayStation
Spieletyp:	Echtzeit-Strategie
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Eidos Interactive/ Pumpkin Studios
Testversion:	Eidos Interactive
Spieler:	1
Speicher-option:	Memory Card 3 Blöcke
Features:	Dual-Shock, Maus-Support
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	3-8
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	78 %
Musik:	69 %
Sound:	71 %

Meine Meinung: *Darauf habe ich gewartet: meine Felddamen und -herren, ab ins 3D-Getümmel! Der mutige Versuch, C&C-Feeling zu dreidimensionieren, ist fast völlig geglückt. Leider nur fast, denn trotz bombastischer KI, pfiffigen Features (Einheiten sammeln Erfahrungspunkte, können von Mission zu Mission übernommen werden usw.) und Baukastensystem liegt die Tatsache, nur nach Ende eines jeden Einsatzes speichern zu dürfen (in Civ2 geht's doch auch) zusammen mit eisernen Zeitlimits wie ein tonnenschwerer Stein im Echtzeitmagen. Die bröseligen Videosequenzen kamen in der Preview-Version eindeutig besser rüber. Dennoch, bei* Warzone 2100 *erreicht der strategische Tiefgang neue Höhenflüge. Mehr davon!*

SUPER

Spielspaß:



Warzone 2100

Inserentenverzeichnis

Lode Runner 3D

Lode Runner 3D





System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Geschicklichkeit
Datenträger:	64-MBit-Modul
Hersteller:	Big Bang
Testversion:	Infogrames
Spieler:	1
Speicher-option:	auf Modul
Features:	Rumble Pak
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	7
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	64 %
Musik:	71 %
Sound:	69 %

Spielspaß:



Emperor "Mad Monk" hat wieder zugeschlagen! Ausgehend von versteckten Raumbasen, vollführte er Raubzüge auf die Frachter Eures Heimatsystems. Ihre Ladung: Gold. Als diese Angriffe nun überhand nehmen und Euer Planet in ein finanzielles Desaster zu stürzen droht, schmiedet die Regierung einen verwegenen Plan. Da ein Großangriff auf die Flotte des Mad Monks zu viele Verluste fordern würde, wird ein einzelnes Kampfraumschiff losgeschickt, die feindlichen Basen zu infiltrieren. An Bord dieses Shuttles ist natürlich kein geringerer als Ihr. Der Auftrag lautet, tiefer in den Verteidigungsring des Gegners vorzustoßen und das gestohlene Gold bei jeder sich bietenden Gelegenheit zu bergen.

Was sich jetzt wie ein Space-Shooter anhört, ist in Wirklichkeit eine Fortsetzung von *Lode Runner*. Auf über **fünf Planeten mit jeweils zwanzig Unterlevels** geht die Suche nach dem verschollenen Gold. In jedem Level ist eine bestimmte Anzahl von Münzen verteilt, die Ihr, um den Levelausgang zu öffnen, alle einsammeln müßt. Gegen die zahlreichen Gegner seid Ihr leider recht wehrlos. Die einzige Möglichkeit, diese zu besiegen, besteht darin, mit Eurem Bohrer Löcher in den Boden zu brechen und die Feinde in eben diese Löcher zu locken. Die Darstellung erinnert etwas an *Pandemonium!*, was heißt, daß Ihr Euch zwar durch 3D-Levels bewegt, aber nicht frei in Eurer Marschrichtung seid. **Das geniale 2D-Gameplay bleibt** dadurch nahezu **unangetastet**. Grafik und Sound sind, wie bei den meisten Denkspielen, unspektakulär – diesmal aber trotzdem überdurchschnittlich. Selten werdet Ihr die Übersicht verlieren, und die Musik lenkt nicht vom Rätseln ab. *cd*

Sieht relativ einfach aus? Das Problem ist nur: Wenn Ihr eine Eisplatte zerstört, zerbröseln alle anderen auch.

Paßt auf, wo Ihr hintretet! Die roten Punkte am Boden sind gefährliche Minen.

Das Wasser im Hintergrund ist toll animiert. Bloß nicht ablenken lassen.

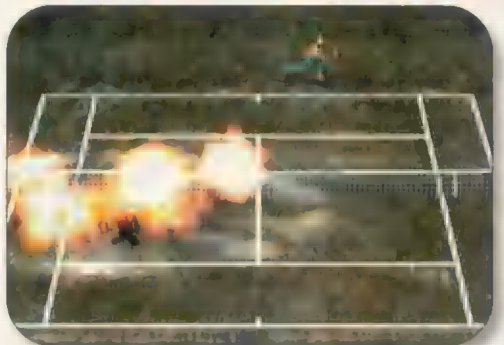
Lode Runner – das ewige Spiel

Lode Runner ist wohl eine der am längsten laufenden Video- (Computer-) Spielserien aller Zeiten. Begonnen hat alles 1983, als Doug Smith auf der Uni Washington in Seattle den Titel "Kong" schuf. Er programmierte das Spiel für die dortigen ASII-Terminals in FORTRAN – was die Abkürzung für formula translator (Formelübersetzer) ist – einer problemorientierten Programmiersprache zur Formulierung wissenschaftlicher und technischer Rechenprogramme. Damals waren die Mauern noch simple Blöcke, der Spieler ein Dollar- und die Gegner Paragraphenzeichen (viele sahen in ihnen Schlangen). Die nächste Version schrieb Doug auf einem Apple II+ Rechner und nannte das ganze "Miner". So wurde dann auch Broderbund auf ihn aufmerksam, die das Game für ihn vermarkteten. Broderbund verlangte allerdings einen anderen Namen, so wurde *Lode Runner* geboren. Über die Jahre hinweg entstanden unzählige Versionen von *Lode Runner*. Hier nur die wichtigsten: *Championship Lode Runner*, *Lode Runner: The Legend Returns* und *Lode Runner 2*.

GUT

Meine Meinung: *Wow! Was bin ich doch überrascht! Als ich diesen Test übernahm, war ich mir fast sicher, daß dies ein totaler Verriß wird. Ganz einfach aus dem Grund, weil die meisten "modernen" 3D-Revivals genialer alter Spiele nicht überzeugen konnten (ich erinnere an* Frogger, Centipede *etc.). Aber ich wurde eines besseren belehrt – man darf sich halt von solchen Vorurteilen nicht in die Irre führen lassen. Infogrames tat gut daran, das Gameplay nicht in eine frei begehbare dritte Dimension zu portieren. So rätselt Ihr Euch in einer* Pandemonium! *-Pseudo-3D-Darstellung durch die einzelnen Stages. Das bringt den Vorteil eines trickreichen Leveldesignes, ohne auf die unkompliziert geniale Idee des ursprünglichen 2D-Spielprinzips verzichten zu müssen. Nun gut, die Steuerung könnte einen Tick feinfühliger sein; viele Male mußte ich mein Leben aufgrund der hakeligen Kontrolle der Spielfigur aushauchen. Dafür ist die Grafik straight durchdesignt. Ohne großartige Effekte, aber immer übersichtlich präsentiert sich uns das Spielfeld, was ja auch das Wichtigste ist. Tüftelfans müssen zuschlagen.*

Anna Kournikova's Smash Court Tennis



Bomben-Tennis: Die Filzkugel mit Zeitzünder ist gerade explodiert.

Zeit wird's, daß Tennis-Darling Anna K. sich die Ehre in einem Konsolen-Grundlinien-Duell gibt. Doch was Namco uns hier in diesem – zumindest namentlich – ausladenden Titel anbietet, wird nicht unbedingt das sein, was Fans der hübschen Russin sich davon versprechen. Ihr steuert in diesem reinrassigen Fun-Tennis-Game eine wenige Pixel große **Anna-Karikatur** und spielt an den abstrusesten Plätzen (Tokio-Tempel, Deck eines Kreuzfahrtschiffs, hochalpines Gebirge & mehr) gegen 23 andere namenlose Charaktere anstatt gegen die Weltspitze. Immerhin ist das Trainingsmenü reichhaltig: Verschiedene Schläge können punktgenau auf ein Ziel gehämmert werden, Aufschläge lassen sich noch und nöcher übers Netz jagen, und auch die berühmte Graffiti-Wand ist vorhanden – Ihr habt insgesamt drei Bälle, um soviele Löcher wie möglich hineinzuschießen. Der abgefahrenste Spielmodus ist sicher das **"Bomben"-Tennis**, in dem Ihr eine Filzkugel mit Zeitzünder hin- und herfeuert, die zu einem vorher festgelegten Zeitpunkt explodiert und dann hoffentlich nicht neben Euch – sonst verliert Ihr eine von vier voher ausgewählten Team-Figuren. Natürlich darf auch ein klassisches Exhibition-Match, ein Turnier oder ein Doppel mit bis zu vier Mitspielern ausgetragen werden. *rk*



GEHT SO

Meine Meinung: *Namco kann also auch ziemlich mittelmäßige Games fabrizieren und AKs SCT ist so eines. Der "Bomb"-Modus, so lustig er zu Beginn sein mag, stellt sich alsbald als ziemlich idiotisch heraus, weil man halt einfach nicht zum Ball geht, wenn eine Explosion droht (normale Tennis-Regeln sind hier außer Kraft gesetzt). Außerdem hat man viel zu wenige Schlagtechniken (leichter, harter und Killer-Schlag sowie Lob) und somit auch keine großen taktischen Möglichkeiten. Die CPU-Gegner spielen oftmals auch übermenschlich gut und machen nie Fehler. Spaß macht's eigentlich erst zu mehreren menschlichen Tennis-Cracks. Warum man das Spiel mit dieser teuren Lizenz versieht und sie dann nicht besser nutzt, entzieht sich meiner Kenntnis.*

System:	PlayStation
Spieletyp:	Fun-Tennisspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Namco
Testversion:	Namco
Spieler:	1-4
Speicher-option:	Memory Card 1 Block
Features:	Dual-Shock-Support
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	6
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	52 %
Musik:	60 %
Sound:	45 %

Spielspaß:



Anna Kournikova's Smash Court Tennis



Trap Runner

Mal wieder so richtig hinterhältig und gemein sein? Wenn Ihr jetzt gerade hellhörig geworden seid, ist *Trap Gunner* genau richtig für Euch. Das Spielprinzip dürfte einigen von Euch noch aus der Amiga-Umsetzung des Mad-Comics *Spion gegen Spion* bekannt sein. Ähnlich diesem seinerzeit genialen Game besteht Eure Aufgabe auch darin, einen wahlweise vom Programm oder von einem menschlichen Mitspieler gesteuerten Gegner durch das geschickte Legen diverser Fallen und Bomben in die ewigen Jagdgründe zu verbannen. Die nicht sonderlich einfallsreiche Hintergrungstory wollen wir Euch an dieser Stelle ersparen.

Ihr habt anfangs die Möglichkeit, einen von sechs verschiedenen Playern auszuwählen, mit denen Ihr in den Kampf ziehen könnt. Nach der Charakterwahl findet Ihr Euch auf einem von 36 verschiedenen Arealen wieder, die allesamt zwar sehr verwinkelt, aber dafür nicht sonderlich groß sind. Nun gilt es den Gegenspieler durch das Plazieren verschiedener Bombenarten auf eine solche treten zu lassen, um Ihm damit wertvolle Lebensenergie abzuziehen. Da man im Normalfall mit dem Legen seiner eigenen Sprengsätze mehr als beschäftigt ist, sollte man bei der Fortbewegung tunlichst darauf achten, nicht in eine vom Feind gelegte Mine oder Bombe zu laufen. Obwohl sich das Ganze zunächst simpel anhört, ist schon nach wenigen Runden Köpfchen gefragt. Denn zum einen stehen Euch eine ganze Vielzahl verschiedener Bomben zur Verfügung, die sich in Ihrer Wirkungsweise unterscheiden, zum anderen lassen sich ohne geschicktes Kombinieren der Explosivkörper kaum nennenswerte Schäden beim Gegner anrichten. So habt Ihr z.B.Sprengsätze, die den Gegenspieler in eine bestimmte Richtung katapultieren, wobei Ihr dort wohlweislich bereits die nächste Bombe samt wirkungsverstärkender Mine plaziert habt. Neben reinen Sprengsätzen beinhaltet Euer Arsenal unter anderem auch Giftgasbomben, lähmende Fallen und Sprengsätze, die per Fernzünder ausgelöst werden. Wer keine Lust auf ein schnelles Ableben hat, kann in einen sogenannten "Surveilance"-Modus schalten, der gegnerische Bomben auf dem Bildschirm sichtbar macht. Denn wenn Ihr die Dinger rechtzeitig entdeckt, habt Ihr sogar die Chance, diese zu entschärfen, indem Ihr innerhalb eines festgelegten Zeitlimits eine zufällig eingeblendete Tastenkombination drückt. Leider seid Ihr in diesem Modus relativ auf Euch allein gestellt und könnt auch keine Bomben verteilen.

Solltet Ihr einem Feind trotz permanent eingeblendeter Karte Auge in Auge – Munition vorausgesetzt – beschießen oder mit Faustschlägen und Fußtritten traktieren. Neben den jedem Spieler von Beginn an zur Verfügung stehenden Standard-Waffen lassen sich auf den Spielfeldern jede Menge Extras einsammeln. Das wohl verheerendste Extra ist die Plasma-Bomb, eine Art Homing-Missile, die den Gegener unerbittlich verfolgt. Das Geschehen wird aus einer isometrischen Perspektive gezeigt, wobei die Sicht verdeckenden Elemente transparent dargestellt werden. Leider leidet durch den kleinen Bildausschnitt etwas die Übersicht, woran auch die eingeblendete Karte nicht viel ändern kann.

Ein besonderes Lob hingegen verdient der vorbildliche Tutorial-Modus, der ein Handbuch fast überflüssig macht. Mittels kleiner, Sprachausgabe-unterstützter Filmschnipsel werdet Ihr bestens in sämtliche Funktionen und Wirkungsweisen der Items eingeführt. *ab*

Alles ist bestens vorbereitet. Nun kann der Feind ruhig kommen.

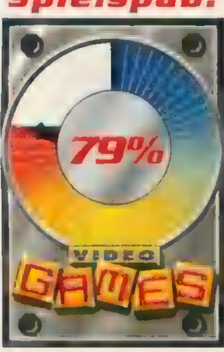
Das Tutorial ist vorbildlich gelöst und erklärt alle Funktionen des Games.

Jetzt schnell die richtigen Tasten drücken.

TRAP RUNNER

System:	PlayStation
Spieletyp:	Action/Strategie
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Konami
Testversion:	Konami
Spieler:	1-2 (gleichzeitig)
Speicher-option:	Memory Card 2 Blöcke
Features:	deutsche Menüs, Dual-Shock-Unterstützung, Analogsteuerung
geeignet ab:	12
Schwierigkeit:	4-9
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	76 %
Musik:	74 %
Sound:	75 %

Spielspaß:



Meine Meinung: Trap Gunner *ist mal wieder ein typisches Beispiel für brillanten Mehrspieler-Fun, der jedoch beim Single-Play leider relativ schnell nachläßt. Das soll nun auf keinen Fall heißen, daß man nicht auch alleine Spaß haben kann. Aber ähnlich dem Klassiker* Worms *kommt nur bei Gegenern aus Fleisch und Blut so richtig Stimmung auf. Der wahre Reiz des Games offenbart sich hier jedoch erst nach einigen Runden, wenn Ihr die verschiedenen Funktionen und Möglichkeiten intus habt und man so richtig fiese Fallen bauen kann. Der Hauptkritikpunkt ist jedoch die etwas langsame Spielgeschwindigkeit und die im Zweispielermodus durch den Split-Screen bedingte Unübersichtlichkeit. Wer auf der Suche nach einem neuen, unverbrauchten Spielprinzip ist und am besten oft in Gesellschaft spielt, wird von Trap Gunner auf alle Fälle begeistert sein.*

GUT

Puma Street Soccer



Der Torwart versucht mit Körperfläche dem Leder Einhalt zu gebieten.

Hersteller, die keinen großen Rummel um bestimmte Titel machen, basteln entweder an geheimen Überfliegern wie einst Rare mit *Diddy Kong Racing* oder fürchten sich vor vernichtender Vorabkritik. Von *Puma Street Soccer* haben wir bis zur fertigen Testfassung nie etwas gesehen. Bei solchen Ausgangsbedingungen gegen ein *FIFA* oder *ISS* anzukommen, ohne schamlos zu kopieren, bedarf es neuer Konzepte. *Puma Street Soccer* versucht dies durch Verlagern der Kickeraction vom Stadion auf den Asphalt. Ganz nach dem Motto: flinkes Holzen statt lahmes Bolzen werden Duelle (mit vier statt elf Recken pro Team) verteilt über fünf Spielmodi z.B. auf grauen Hafenanlagen, vollen Flughäfen oder im Park ausgetragen. Jede Location wird Euch vor Anpfiff mittels aufwendiger Renderfilmchen schmackhaft gemacht, deren hohe Qualität die flotte, aber sonst optisch nüchterne 3D-Engine des eigentlichen Spiels nicht erreicht. Das **Gameplay** ist bewußt **rasant** gehalten; so verfügt Ihr unter anderem über Powerschüsse, die für den Goalie nahezu unhaltbar sind. Eingenetzte Bälle und sonstige Highlights laßt Ihr per Zeitlupe erneut im Replay passieren. Wer fleißig übt, kann **versteckte** Fußballpersönlichkeiten, **Teams** und Austragungsorte freispielen. *cs*



Da grämt sich der Beschossene.

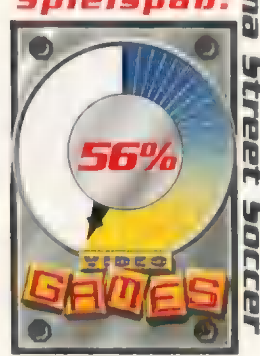


NA JA

***Meine Meinung:** PSS ist lediglich eine durchschnittliche Treterei der italienischen Pixelstürmer (Entwickler Pixelstorm), die ohne Lizenzen und Optionsschnickschnack auskommen muß. Auch dem restlichen Drumherum fehlt es an Atmosphäre und Vielfalt. Der Kommentator verfügt über das Vokabular eines zurückgebliebenen Erstklässlers, das „Hei-Ho" Fangebrüll spielt sich auf zwei Tonleitern ab. Spart lieber das Geld und holt Euch ein Paar neuer Schuhe – da macht ein echter Straßen-Kick deutlich mehr Fun!*

System:	PlayStation
Spieletyp:	Fußballspiel
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Infogrames/ Pixelstorm
Testversion:	Infogrames
Spieler:	1-8 gleichzeitig
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	unterstützt 2 Multitaps
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	2-6
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	60 %
Musik:	58 %
Sound:	45 %

Spielspaß:



Puma Street Soccer

Triple Play 2000

Staubige Sache, so ein Slide auf die Homeplate.

Dieser Speed-Hit wird nicht nur in Flensburg ordentlich punkten.

Mit *TP2000* nimmt EA Sports das alljährliche Versions-Update seiner hierzulande eher verpönten Baseballreihe vor. Die Mängel des Vorgängers wurden konsequent eliminiert – folgerichtig ist die ruckelnde Grafik verschwunden, die Computergegner agieren scharfsinniger und das Gameplay wirkt Arcade-lastiger. *TP2000* buhlt mit 30 Major League Teams, ebenso vielen originalen Stadien, den Modi Season, Playoff, Single Game, Home Run Challenge und mit den aktuellen Saisondaten um die Gunst der Nischensportzocker. Obendrein könnt Ihr **Spieler kreieren** und transferieren. Wer die Regeln intus hat, wird sich nach kurzer Einarbeitungszeit sofort mit der Spielmechanik anfreunden. Verschiedene Wurfvarianten ergeben sich durch die Kombination der Richtungstasten mit den vier Pad-Buttons. Seid Ihr mit Schlagen dran, ist es möglich, anfliegende Bälle gezielt in luftige Höhen oder zwecks "Infield-Verwirrung" flach den Rasen entlang zu katapultieren. Eine **umfangreiche Replay-Funktion** hilft, Spielzüge genauestens zu analysieren. Zwei Kommentatoren geben kontinuierlich ihren Fachsimpel-Senf zum Geschehen. Sie tragen neben den Ansagen des Stadionsprechers, dem Schlachtengebrüll aus dem Publikum, realistischen Animationen und packenden Kameraeinstellungen maßgeblich zur tollen Gesamtatmosphäre bei. *cs*



Spielend eingefangen mit dem Replay.



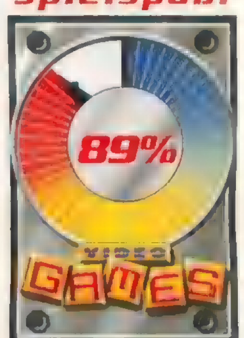
SUPER

***Meine Meinung:** EA liefert ein rundum gelungenes Produkt ab, welches der N64-Konkurrenz ASB2000 in den meisten Belangen ordentlich Paroli bietet. Die Tür zum Platin Classic bleibt einzig und allein deshalb verschlossen, da bei der Teamauswahl nicht sofort ersichtlich ist, welche Mannschaft welche Stärken hat. FIFA/NHL-Vergleichsbalken gibt es nicht – umständliches Kramen in den Spielerdatenbanken ist die Folge. Ansonsten: Homerun für TP2000!*



System:	PlayStation
Spieletyp:	[illegible]
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	E.A. Sports
Testversion:	E.A.
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card
Features:	Dolby Surround, Dual-Shock
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	2-7
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	86 %
Musik:	82 %
Sound:	83 %

Spielspaß:



Triple Play 2000

Diver's Dream

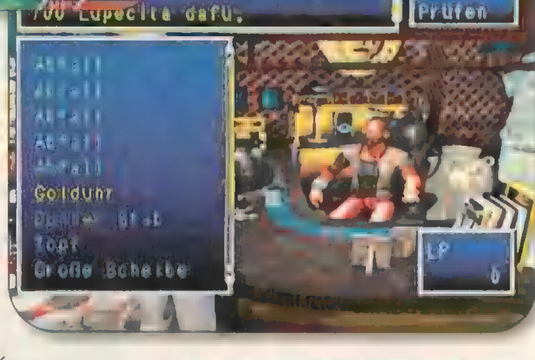




Was in Japan unter dem Namen *Dolphin's Dream* schon etwas länger kursiert, kommt nun auch auf den deutschen Spieler zu: Konami schickt Euch zu den Fischen. Gegenüber der Preview-Version hat sich leider wenig bis gar nichts geändert. Ihr wollt als Profi-Taucher noch immer ohne jegliches Ausrüstungsteil das Geheimnis der Mathilda – eines gesunkenen Luxus-Liners – lüften. Dazu heuert Ihr auf einer malerischen Karibik-Insel, von der man leider außer ein paar **Standbildern** optisch nichts mitbekommt, bei einem alternden Seebären an und müßt Euch durch einige selbstmörderische Aufträge (z.B. "finde in einer unterirdischen Höhle ohne Sauerstofflasche eine verlorene Kamera", "kille einen Hai") erstmal das nötige Kleingeld verdienen, um eine S(elf) C(ontained) U(nderwater) B(reathing) A(pparatus)-Ausrüstung inklusive Harpune zusammenzukaufen. Auf die Matilda selbst geht's erst, nachdem Ihr einen eingeklemmten Taucher befreien konntet (und darauf gekommen seid, mit Eurer Harpune auf einen Steinhaufen zu schießen, woraufhin sich dieser in Luft auflöst und verschwindet – oh Mann!). In den Höhlen liegt dann meist allerlei Plunder herum, den Ihr aufsammeln und nach Beendigung des Tauchgangs beim örtlichen Antiquitätenhändler zur Prüfung abliefern könnt. Ab und zu ist dann ein echtes Juwel dabei, das Euch nach fachmännischer Untersuchung ("ein Topf ... hmm, aah, es ist eine Golduhr") Geld zum Einkaufen im Dive-Shop bringt. O.k., wenn schon die Story an den Haaren herbeigezogen und der Realismus nicht vorhanden ist, wie sieht *Diver's Dream* grafisch aus? Erfahrene Taucher wissen, daß unter Wasser bei hohem Wellengang und/oder starkem Wind die Sicht in der Tat miserabel sein kan – so öde wie hier muß das Ambiente aber dennoch nicht sein. **Kantiges Rechteck-Design** mit verwaschenen Texturen sowie **Detail- und Farbarmut** machen dem Konsolen-Taucher zu schaffen. Stichpunkt Lokalisierung: Das Spiel wurde zwar mit deutschen Bildschirmtexten (und Tippfehlern) versehen, Sprachausgabe ist jedoch keine vorhanden. Immerhin hat sich aber seit unserem Preview noch ein "Free Dive"-Modus auf die CD geschlichen, in dem Ihr einfach so aus Spaß an der Freude zwischen bunten Fischen, Rochen und Muränen umherpaddeln und mit der Harpune jagen dürft – ein schlechtes Vorbild im übrigen, denn so etwas ist unter echten Tauchern verpönt und aufgrund des Artenschutzes streng verboten. *rk*

In eine unbekannte Höhle ohne SCUBA-Gerät zu tauchen und einen Killer-Hai zu jagen – hmm, nicht gerade realistisch ...

Grafisch erinnert das Spiel mit seinen Rechteck-Levels an die PS-Frühzeit.



Das Evaluieren des U/W-Krempels im Antik-Shop ist hochgradig langweilig.



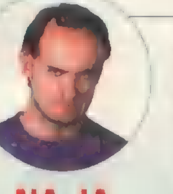
Die Tür ist zu, die Luft aus und Ihr über den Jordan – Namcos *Treasures of the Deep* ist das um Klassen bessere Taucher-Game.

Diver's Dream

System:	PlayStation
Spieletyp:	Tauch-Action-Adventure
Datenträger:	CD
Hersteller:	Konami
Testversion:	Konami
Spieler:	1
Speicher-option:	Memory Card 1 Block
Features:	Dual-Shock-Support
geeignet ab:	ab 8 Jahre
Schwierigkeit:	6
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	54 %
Musik:	52 %
Sound:	51 %

Spielspaß:





NA JA

Meine Meinung: *Hmm, wen soll Diver's Dream eigentlich ansprechen? Für eine Simulation sind zu viele Ungereimtheiten (Riesenkrabben) und realtitätsferne Aktionen (Tauchen in unbekannten Höhlen ohne Gerät) dabei, und für ein Action-Spiel ist's mit den trägen Animationen des Helden zu langsam. Die öde und unspektakuläre Grafik mit ihren häufigen Polygon- und Clipping-Fehlern (Euer ganzer Unterkörper verschwindet schon mal im Boden oder im angreifenden Hai) geht einem schon nach vier Missionen auf die Nerven und läßt den Motivationgrad dieses 08/15-Action-Adventures schnell rapide absinken. Auch die Evaluierung Eures vom Meeresboden eingesammelten Plunders hätte man wesentlich interessanter inszenieren können, als es hier der Fall ist. Bevor Ihr einen Hunderter in diesen Langweiler investiert, gönnt Euch lieber einen Schnuppertauchgang im nächsten Urlaub.*

All Star Baseball 2000

Schade Mr. 66: zu früh den Schläger durchgeschwungen – sieht ganz nach einem Strike für den Pitcher aus.

Hier seht Ihr das 3D-Schlagrechteck – trefft ihr jetzt den Ball, fliegt er nach links.

He's out! Frustriert bremsen die Läufer ab, wenn sie die Base nicht erreichen.

Baseball ist – zumindest für Europäer – leider immer noch keine "Plug&Play-Sportart" wie etwa Fußball. Wer jedoch die Hürden des anfangs komplizierten Regelwerks gemeistert hat, wird den Sport zu schätzen wissen.

Mit Weltstar Derek Jeter als Paten schickt Acclaim sein neues Hi-Res-Baby der All-Star-Reihe ins nächste Jahrtausend. Die beeindruckende Featureliste der 99er Version hat Entwickler Iguana nochmal deutlich aufgestockt: Allein 400 brandneue Animationsphasen addieren sich zu den bestehenden 500 vom letzten Jahr. Trottete Euer Batter (der mit dem Schläger) damals nach erfolgreichem Homerun noch gemütlich von Base zu Base, kann er sich in der Millenium-Ausgabe auf dem Weg zur Homeplate euphorische Luftsprünge nicht mehr verkneifen. Authentische Homerun-Schläge der Top-Spieler fehlen ebensowenig wie lebensgroße Athleten oder ein rundum erneuertes Schlagsystem. Erstes Novum hierbei: Der Batter hat die Möglichkeit zu erraten, welche Wurftechnik der Pitcher anwenden wird. Tut er dies mit Erfolg, vergrößert sich die Chance auf einen Treffer. Zweite Neuerung: haltet Ihr vor dem Schlag die B-Taste gedrückt, verwandelt sich das Schlagquadrat (beim Vorgänger ein Oval) in ein frei drehbares dreidimensionales Rechteck, welches Euch ermöglicht, die Flugrichtung- und Höhe des Balls (falls getroffen) zu bestimmen. Gezielte Hits ins äußere (Outfield) oder innere Spielfeld (Infield) sind damit kein Problem mehr und verhelfen zu noch mehr Realismus. *ASB2000* läuft mit der 4MB Erweiterung einen Tick flüssiger ab, außerdem wird die tolle Replayfunktion durch das Expansion Pak begünstigt. Darüber hinaus ist festzustellen, daß Wert darauf gelegt wurde, dem teils trägen Spielablauf von *ASB99* auf die Sprünge zu helfen. So können z.B. Animationen übersprungen werden, die Warmup-Pitches gibt's nicht mehr, usw. Geblieben ist natürlich die beliebte Create-A-Player Funktion, jedoch mit der entscheidenden Verbesserung, daß Ihr nunmehr 25 Sportler – ein komplettes Team also – statt ehemals nur zehn, entwerfen dürft.

cs

All-Star Baseball 2000

System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Baseballsimulation
Datenträger:	128-MBit-Modul
Hersteller:	Acclaim/Iguana
Testversion:	Acclaim
Spieler:	1-4 (gleichzeitig)
Speicheroption:	Controller [illegible] 121 Pages
Features:	Rumble Pak, Expansion Pak
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	3-8
Preis:	[illegible] 120 Mark
Grafik:	94 %
Musik:	64 %
Sound:	75 %

Spielspaß:





SUPER

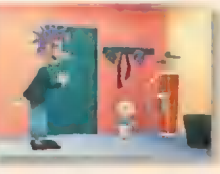
Meine Meinung: *Als Kritikpunkte, wenn sie denn welche sind, könnte man anzuführen, daß* ASB2000 a) fast eine gesamte Speicherkarte verschlingt, b) der Simulationsmodus Neulinge höchstwahrscheinlich überfordert, und daß sich c) die Kommentatoren-Samples etwas zu oft wiederholen – ein 256-MBit-Modul hätte das Problem sicher gelöst. Andernfalls überzeugt die Umsetzung in allen Belangen. Ich persönlich vergöttere die himmlischen Hi-Res-Animationen und das durchdachte Schlagsystem – absolute Weltklasse!!! Die Idee, die Spielregeln am Bildschirm nachlesen zu können, ist einen kleinen Innovations-Oscar wert. Also Sportsfreunde, solltet Ihr Euch zur Zielgruppe rechnen, ist dieses Modul ein Pflichtkauf!



SUPER

Meine Meinung: *Ich schließe mich im Prinzip vorbehaltslos Sönkes Meinung an. Gut, wer bereits ein Dex Drive sein Eigen nennt, den wird das Problem mit dem "ausgebuchten" Controller Pak sicher wenig stören. Zu Punkt b) meine ich jedoch, daß auch Baseball-Neulinge dieses Game nach einer entsprechenden Einarbeitungszeit lieben werden. Bis auf die repetiven Ansager für mich ein riesiger Schritt in Richtung Perfektion. Besonders haben es mir die coolen Features, wie die Sache mit dem Erraten der Wurftechnik oder das 3D-Schlagsystem angetan. Ohne die 4 MB-Speichererweiterung ist's zwar auch noch sehenswert, mit RAM-Pak laufen Euch dafür dann die Augen über. Was für ein Fest!*

Rugrats – Auf der Suche nach Reptar



Sie sind klein, frech und täglich im deutschen Fernsehen zu sehen. Die *Rugrats* (zu deutsch "Teppichratten") sind eine Clique kleiner Kinder um Hauptfigur Tommy. Er und seine Freunde Chuckie, Phil & Lil und seine fiese Cousine Angelica mitsamt Hund Spike bestehen tagtäglich auf Pro 7 die verrücktesten Abenteuer. Mittlerweile existiert sogar bereits ein abendfüllender Spielfilm der **kleinen Windelträger**, der aller Wahrscheinlichkeit nach noch diesen Sommer auf deutschen Kinoleinwänden zu sehen sein wird. THQ hat sich nun der beliebten Vorlage angenommen, und präsentiert diese eindeutig auf Kinder zugeschnittene Zeichentrickserie als Jump'n-Run-Adventure für die Sony PlayStation.

In der Rolle des Dreikäsehochs Tommy, der alle Teile seines geliebten Reptar-Puzzles (unter einem Reptar muß man sich sowas wie Godzilla vorstellen) verloren hat, müßt Ihr Euch durch das Haus seiner Eltern inklusive Keller und Garten kämpfen, um in kleinen Zwischenspielen die ach so vermißten Teile wiederzufinden. In späteren Leveln führt Euch die Suche sogar in den Weltraum.

Je nach Mini-Game steuert Ihr aber nicht nur Tommy selbst, sondern z.T. auch die anderen Mitglieder der Serie. So gilt es z.B. sämtliche im Haus der Eltern verteilten Ostereier vor der bösen Cousine einzusammeln oder in einem Vorgarten-Zirkus mit Hund Spike kleine Kunststücke zu vollführen. Jedes Sub-Game wird durch im Haus herumliegende Gegenstände wie z.B. einem Golfschläger für das Mini-Golf-Game oder einer Keksdose präsentiert. Die Games unterscheiden sich in drei Schwierigkeitsstufen, von denen "einfach" und "mittelschwer" sofort anwählbar sind, während "schwer" erst nach dem erfolgreichen Absolvieren dreier Games der anderen Kategorie spielbar ist. Nach jedem **Zwischenspielchen** kommt Ihr in den Genuß einer kleinen Videosequenz, in der die Story fortgeführt wird. In welcher Reihenfolge Ihr die Games meistert, ist Euch völlig freigestellt, und wenn Ihr einmal nicht die erforderliche Punktzahl erreicht, könnt Ihr das Game jederzeit wiederholen.

Grafisch orientiert sich *Rugrats-Auf der Suche Reptar* sehr eng am TV-Vorbild, was aufgrund des sehr einfachen Zeichenstils aber auch nicht schwer ist. Ihr steuert Eure kleinen Helden aus einer **isometrischen 3D-Ansicht**, wobei Ihr in gewissem Umfang jederzeit die Kamera-Perspektive selbst einstellen könnt. Selbst die Hintergrundmusik und die ständig vorkommenden Sprachsamples sind direkt dem Cartoon entnommen. Fans der Serie werden ohne Probleme die Original-Synchronstimmen wiedererkennen. Das Game läßt sich sowohl via Analog als auch per Digital-Pad steuern. Während man im normalen Spiel nur alleine spielen kann, könnt Ihr im Mini-Golf-Game, das auch separat anwählbar ist, mit bis zu vier Mitspielern um den Sieg fighten. *ab*

Bratet Eurer bösen Cousine möglichst viele Pasteten über.

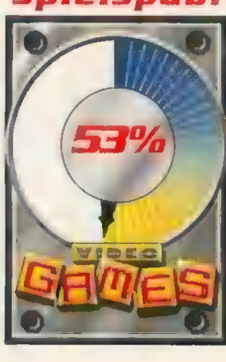
In der Rolle des Haushundes Spike müßt Ihr kleine Zirkuskunststücke vollführen.

Die Grafik des Spiels orientiert sich stark am beliebten TV-Vorbild.

Rugrats

System:	PlayStation
Spieletyp:	Action-Adventure
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	THQ
Testversion:	THQ
Spieler:	1-4 (nur im Mini-Golf-Game mit mehreren Spielern)
Speicher-option:	Memory Card 1 Block, wahlweise Paßwort-Funktion
Features:	deutsche Menüs, Dual-Shock-Unterstützung.
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	1-3
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	69 %
Musik:	58%
Sound:	63 %

Spielspaß:



NA JA

Meine Meinung: *Sicherlich, der gute Wille war offensichtlich da. Die kleinen Bonusspielchen sind relativ abwechslungsreich und das Flair der Bildschirmvorlage wurde gekonnt übernommen. Doch was das Gameplay angeht, muß sich THQ einiges an Kritik gefallen lassen. Denn obwohl es ein lobenswerter Vorsatz sein mag, ein Spiel für Kinder zu produzieren, dürfen objektive Maßstäbe nicht fehlen. Man sollte diese Zielgruppe nicht als Vorwand benutzen, um in puncto Steuerung und Kameraperspektive zu schlampen. Während die Kamera durch die Möglichkeit der manuellen Einstellung gerade noch akzeptabel ist, macht die Steuerung das Game fast unspielbar. Dabei macht es keinen Unterschied, ob man der Analog-Steuerung oder dem Digi-Kreuz den Vorzug gibt – sobald es bei einem der Mini-Games auf eine schnelle Zeit ankommt (und das ist in den meisten der Fall), ist man schier am verzweifeln. Da man als Spieleredakteur dazu neigt, sehr hohe Ansprüche an ein Produkt zu stellen, habe ich die Probe auf's Exempel gemacht und verschiedene Kinder im Alter von 2 bis 8 Jahre probespielen lassen. So sehr die Kids auch von der liebevollen Aufmachung und den bekannten Figuren begeistert waren, sehr schnell stellte sich Frust über die schwierige Manövrierbarkeit der Akteure ein. Und ältere Spieler werden, sobald sie die Steuerung im Griff haben, vom viel zu leichten Schwierigkeitsgrad enttäuscht sein. Schade um die netten Ideen, denn die Atmosphäre wurde wirklich gut umgesetzt. Absolute Rugrats-Fans können ja mal ein Probespiel riskieren.*

South Park



Diese häßlichen kleinen Puppen sind in Wirklichkeit Stinkbomben, die den sowieso schon starken Nebel noch verstärken.

Nachdem die US-Version bereits Anfang des Jahres erschien, sind nun pünktlich zum deutschen TV-Start die Abenteuer der kleinen Helden aus dem Dörfchen South Park auch als Pal-Version erhältlich. Erfreulicherweise wurde die Originalsynchronisation beibehalten und nur mit deutschsprachigen Untertiteln ergänzt. Somit kann jeder in den unzensierten Genuß der teils bitterbösen Kommentare kommen. (Doch Vorsicht, nicht jeder Ausspruch ist jugendfrei.) Am Spielprinzip hat sich dadurch natürlich nichts geändert. Nach wie vor steuert Ihr wahlweise Stan, Kyle, Eric Kartman oder den unter einer dicken Kapuze versteckten Kenny in ihrem Kampf gegen die durch einen Meteroiten zu aggressiven Mutanten verwandelten Mitbewohner. In bester Ego-Shooter-Manie ballert Ihr Euch durch insgesamt fünf Stages, wobei Ihr auf ein Waffenarsenal zurückgreifen könnt, das in diesem Genre bislang seinesgleichen sucht. Angefangen beim Cow-Launcher, mit dem Ihr Widersacher mit Kühen erschlagt, über Stinkbomben-Handpuppen bis hin zur Chicken-Gun inklusive Sniper-Modus mangelt es nicht an irren Möglichkeiten, sich zur Wehr zu setzten. Ob Ihr nun die Straßen von mutierten Truthähnen befreit, oder in einem Spielwarenladen von verrückt gewordenem Spielzeug attackiert werdet – an skurrilen Einfällen mangelt es diesem Game sicher nicht. Dank Hi-Res-Modus sind die Figuren sogar besser gezeichnet als im TV-Vorbild, wobei man dafür leider eine sehr störende Nebelwand in Kauf nehmen muß. Wer nicht gerne alleine spielt, kann sich mit bis zu drei Freunden auch heiße Deathmatch-Duelle liefern, muß dann jedoch auf andere Gegner verzichten. *ab*



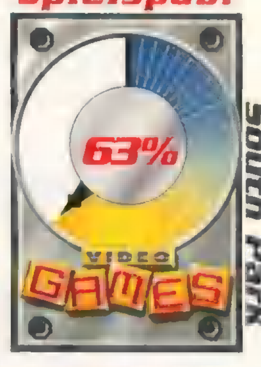
NA JA

Meine Meinung: *Ob sich South Park wirklich für einen Ego-Shooter eignet, ist wohl eher Geschmackssache. Meiner Meinung nach hätte man in nahezu jedem anderen Genre mehr aus der phantastischen Thematik machen können. Doch selbst wahre Fans, die einfach nur ein Spiel mit Ihren Kultfiguren haben möchten, sollten vorsichtig sein. Denn auch wenn vielerorts zu hören war, daß das Game auf derselben Grafikengine wie Turok 2 basiert, merkt man davon leider reichlich wenig. Die grauenhaften Nebelbänke erlauben kaum strategisches Vorgehen, da man eigentlich so gut wie nie bis zum nächsten Gegner sehen kann. Auch Animation und KI der Gegner erinnern in keinster Weise an den Dinosaurierjäger. Einzig im Multiplayer-Modus kommt streckenweise richtig Fun auf. Dies liegt vor allem an den einfallsreichen Waffen und abgedrehten Charakteren. Wer jedoch nicht ein absoluter Fan der Serie ist, sollte keine zu großen Erwartungen an South Park stellen, denn Shooter gibt es zweifellos bessere.*



System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Fun-Ego-Shooter
Datenträger:	96-MBit-Modul
Hersteller:	Acclaim
Testversion:	Acclaim
Spieler:	1-4 (gleichzeitig)
Speicheroption:	Memory Pack
Features:	Rumble Pak, Unterstützt 4MB-Erweiterung
geeignet ab:	6 Jahre
Schwierigkeit:	4-9
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	67 %
Musik:	72 %
Sound:	80 %

Spielspaß:



South Park

Milo's Astro Lanes



Die Bahnen sind wirklich crazy...

Mit *Milo's Astro Lanes* wird Bowling schon jetzt ins nächste Jahrtausend verfrachtet. In einem intergalaktischen Turnier treten sechs außerirdische Profi-Kugelschieber gegeneinander an, um den Besten zu ermitteln. Gespielt wird allerdings nicht auf alltäglichen Bahnen, sondern auf richtig abgespaceten Locations. So müssen z.B. die Lavaseen auf der Venus oder eine Alien-Höhle (hier stehen die Kegel in einem riesigen Monster-Rachen) als Austragungsorte herhalten. Um ein wenig Pep in die ganze Angelegenheit zu bringen, integrierten die Jungs von Crave Entertainment eine Handvoll Extras. Diese erhaltet Ihr, wenn Ihr zusätzlich zu den Kegeln auch noch die auf der Bahn verteilten Sternsymbole abräumt. Damit läßt sich dann die eigene Kugel auf die zehnfache Größe aufblasen oder etwa drei Kugeln gleichzeitig abschießen. Meistens ist auf diese Weise ein Abräumer garantiert. Wenn der Gegner am Zug ist, könnt Ihr die zuvor gesammelten Extras auch gegen ihn einsetzen und seine Kugel mit einer Bombe in die Luft jagen oder auf die Ausmaße einer Murmel schrumpfen lassen. Das gleiche wird er natürlich auch bei Euch versuchen. *Milo's Astro Lanes* kann in keinster Weise überzeugen. Einmal abgesehen von der Frage, wie sinnvoll es überhaupt ist, Bowling für eine Konsole umzusetzen, wissen auch die objektiv zu bewertenden Aspekte keine Akzente zu setzen. Die Grafik ist, ebenso wie der Sound, unterdurchschnittlich, auch die Anzahl der Strecken könnte ruhig doppelt so groß sein, und die Steuerung des Richtungspfeiles für den Effet ist auch analog auf höchstens acht Einstellungen beschränkt. Nicht einmal im Vier-Spieler-Modus kommt richtig Stimmung auf, da drei Spieler immer ewig warten müssen, bis sie mal drankommen. Hier greifen wirklich nur Hardcore-Bowler zu. Und ob´s selbst denen gefällt, ist fraglich. *cd*

NA JA

Meine Meinung: *An sich find' ich's ja sehr vorbildlich, wenn auch etwas "unübliche" Spiele auf eine Konsole umgesetzt werden. Aber muß es ausgerechnet Bowling sein? Der Sport, der live,auf der Bahn wirklich sehr viel Spaß macht (und schon für den ein oder anderen Muskelkater verantwortlich war), verkümmert auf dem Screen zur absoluten Gähn-Nummer. Einfach nur mit dem (unpräzisen) Analogstick den Effet einzustellen und die Stärke des Schubs zu bestimmen, reicht bei weitem nicht für ein ansprechendes Spiel. Und die ganzen "Extrawaffen" sind vielleicht ein recht witziges Gimmick, tragen aber nicht zu einer besseren Spielbarkeit bei.*



System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Fun-Bowler
Datenträger:	64-MBit-Modul
Hersteller:	Crave Entertainment
Testversion:	Virgin
Spieler:	1-4 (abwechselnd)
Speicheroption:	Memory Card
Features:	Rumble Pak
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	5
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	47 %
Musik:	45 %
Sound:	41 %

Spielspaß:



Milo's Astro Lanes

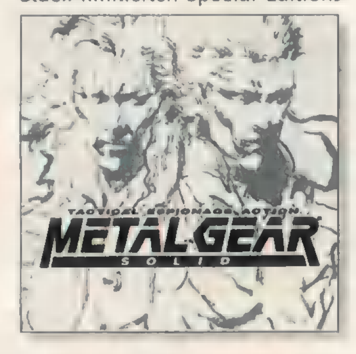
Soundtrack-Special

Inzwischen hat sich wieder eine reichhaltige Sammlung alter und brandneuer Soundtracks in der Redaktion eingefunden, die wir Euch diesmal mit einer Orientierungs-Wertung präsentieren.

Japan ist nicht nur für Spiele-Freax, sondern auch für Soundtrack-Sammler das Paradies schlechthin. Wer weiß, wohin er in Akihabara zu marschieren hat, findet Raritäten und Game-Musik in Hülle und Fülle: Zu manchen Titeln wie etwa SNKs *King of Fighters*-Saga existieren zu ein und demselben Spiel fünf und mehr Remix-Collections. Wir haben für Euch fleißig eingekauft und zeigen Euch einige der Perlen. Auch die hiesige Sound-Industrie ist übrigens nicht untätig, wie das Beispiel Nintendo zeigt: Zu jedem großen N64-Titel wurde nun ein Soundtrack veröffentlicht, der allerdings nur in limitierter Promo-Copy-Auflage erhältlich und leider nicht zu kaufen ist. Unsere Empfehlung hier: Tauschbörsen und Flohmärkte!

Metal Gear Solid

Wer noch immer nicht genug von Solid Snakes Abenteuern bekommen kann, keine der auf 7.000 Stück limitierten Special Editions des Spiels mehr ergattern konnte und auch im Discman unterwegs von Spionage-Missionen träumen will, der muß sich den *MGS* Soundtrack zulegen. Vom Main Theme über die verschiedenen Stage-Sounds, das markante „Verdammt, entdeckt!"-Thema bis hin zu einem Special-'97-E3-*MGS*-Mix wird in den 20 Tracks eine Stunde toller Sound-Stoff von hoher kompositorischer Kino-Qualität geboten. Sehr empfehlenswert!



Anzahl Tracks:	20
Gesamtlauflänge:	59´ 26´´
Besonderheiten:	keine
Preis:	ca. 30,-- Mark
VG-Soundwertung:	★★★★☆

Neo Geo DJ Station 2

Um es kurz zu machen: Diese CD ist der größte Schrott, den ich seit Jahren gekauft habe! Bei dem Titel denkt man eigentlich an Remixes von berühmten Neo-Geo-Tunes, oder? Pustekuchen. In den neun quälend langen Tracks (durchschnittlich neun Minuten lang) quasseln irgendwelche Japano-Dumpfbacken völlig sinnloses Zeug zu einer Musik, die nicht im entferntesten etwas mit Neo Geo geschweige denn Videospielen zu tun hat. Da muß irgendein Karaoke-Festival fälschlicherweise gebrannt worden sein – tut Euch diese Scheibe auf keinen Fall an!



Anzahl Tracks:	9
Gesamtlauflänge:	78´ 01´´
Besonderheiten:	absoluter Bockmist!
Preis:	Japan 2.940 Yen (ca. 45 Mark)
VG-Soundwertung:	★☆☆☆☆

The House of the Dead 2

Wenn die Lightgun raucht, der Trigger-Finger schmerzt und der Emperor immer noch nicht klein beigegeben hat (gestern habe ich ihn endlich erledigt, yeeaahh!), ist mit dem gruseligen *HotD2*-Soundtrack eine Entspannungspause vor der Stereoanlage die beste Idee. Unter den 17 Tracks findet Ihr alle sechs Stage-Themes und auch die drei Boß-Tunes. Leider ist die Audio-Untermalung von den Endgegnern eins bis vier (dummerweise stets dieselbe) derart grottenschlecht, daß ich beim Spielen dort stets den Quickton drücke. Stark dagegen die Klaviersonate vom Magician und die triumphale Aufmarschmusik des Emperor. Auch das Training-Theme (Remix von Teil eins) ist mit dabei. Ein paar mehr Soundsamples (ca. 3 Minuten) hättens aber schon sein dürfen.



Anzahl Tracks:	17
Gesamtlauflänge:	46´ 02´´
Besonderheiten:	keine
Preis:	2.310 Yen ca. 35,-- DM
VG-Soundwertung:	★★★☆☆

Sound of Lylat

Auch im Cockpit von Captain Fox McLoud und seinen froschigen und mümmelnden Sidekicks aus *Starfox 64* alias *Lylat Wars* läuft ohne die richtige Musik gar nichts. Und die ist leider ziemlich durchwachsen. Sämtliche 41 Tracks sind sehr kurz (selten über zwei Minuten) und klingen alle irgendwie gleich – nach Heimorgel mit Orchesterfunktion. Die Original-Stücke wurden einfach 1:1 übernommen. Diesen Soundtrack hört man sich nur einmal an – allerhöchstens für große Fans des N64-Titels geeignet. Davon abgesehen sind diese speziellen Nintendo-Soundtracks nur als Promos unterwegs und sowieso nicht käuflich zu erwerben – solltet Ihr welche davon ergattern können, dürft Ihr Euch glücklich schätzen.



Anzahl Tracks:	41
Gesamtlauflänge:	64´ 30´´
Besonderheiten:	Sehr kurze Tracks
Preis:	nicht käuflich
VG-Soundwertung:	★★☆☆☆



SNK Charakters Sound Collection: Shermie

Eine weitere Kuriosität stellt die Charakters Sound Collection von SNK dar. Fast jeder Beat'em-Up-Star bekommt hier seine eigene Scheibe. Wir haben mal bei Shermie (aus dem *King of Fighters '97*-Orochi-Team) hineingehört: Die besten Tracks sind hier eindeutig die beiden superfetzigen Mixes von "Rhythmic Hallucination" aus dem *KoF '97*-Soundtrack). Der Rest ist eher durchschnittliches Soundgeplänkel. Daneben gibt's noch recht witzige Barmusik und eine reichhaltige Sammlung von Shermie-Voice-Samples. Fazit: eine absolute Fan-Disc.

Anzahl Tracks:	12
Gesamtlauflänge:	47´ 18´´
Besonderheiten:	keine
Preis:	Japan 1.529 Yen (ca. 23 Mark)
VG-Soundwertung:	★★★☆☆

Final Fantasy VIII

Der ungekrönte König der Soundtracks darf in einem Special auf gar keinen Fall fehlen. Bei der akustischen Beigabe zum monumentalen RPG-Kracher *Final Fantasy VIII* zog Square alle Register der Klangkunst. Auf sage und schreibe 4 CDs mit 74 Tracks und über drei Stunden Hörgenuß (!) wird ein Feuerwerk abgebrannt, daß andere Soundtracks wie Heimorgel-Produkte dastehen läßt. Ob träumerisch verspielt, zeitlos klassisch, einfühlsam oder dramatisch - alle Facetten eines echten Abenteuers werden hier akustisch aufwendig nachgezeichnet – sogar Japano-Pop-Balladen sind mit von der Partie. Diese Sammlung ist orchestraler Hochgenuß von höchster Klangqualität (no Techno!) – ein echtes Meisterwerk, für das es sich lohnt, seinen Händler so lange zu nerven, bis er es bestellt. Billig wird der Hörspaß schätzungsweise nicht, da selbst in Japan nur in kleinen Stückzahlen ausgeliefert.

Anzahl Tracks:	74!
Gesamtlauflänge:	189´ 30´´
Besonderheiten:	4 CDs, Aufklebersammlung
Preis:	Japan 4.900 Yen (ca. 74 Mark)
VG-Soundwertung:	★★★★★

"FINAL FANTASY VIII" Original Soundtrack



Fatal Fury Wild Ambition

Japan ist im wahrsten Sinne des Wortes videospielverrückt – sogar Soundtracks zu Automatenspielen wie dem Hyper-Neo-Geo-64-Polygon-Beat'em-Up *Fatal Fury Wild Ambition* (PS-Umsetzung ist geplant) sind dort erhältlich. SNK hat sich hierin wieder auf seine einpeitschenden und aufwühlenden Sound-Qualitäten besonnen und liefert in den ersten 10 Tracks (von Stromgitarren über Dance bis hin zu Dudelsäcken ist alles dabei) Fighter-Audio-Unterhaltung vom Allerfeinsten. Leider flachen die Stücke danach etwas ab. Zum Schluß gibt's mit über 20 Minuten Soundsamples (z.B. verschiedenste Special-Move-Namen der zwölf Kämpfer) allerdings nochmal ein Highlight.

Anzahl Tracks:	33
Gesamtlauflänge:	72´ 32´´
Besonderheiten:	Noten von „11th Street" anbei, 20+ Min Voice Samples
Preis:	Japan 1.890 Yen (ca. 29 Mark)
VG-Soundwertung:	★★★★☆

Banjo & Kazooie Soundtrack

Bei den lustigen *Banjo*-Tunes kommt irgendwie so richtig Laune auf. Die Slapstick-Cartoon-Atmosphäre des Spiels wird von den 15 recht langen Stücken sehr schön eingefangen. Auch verschiedenste Sound-Samples wie Vogelzwitschern und Froschquaken verstärken den Gute-Laune-Effekt. Insgesamt hätte es aber doch ein wenig mehr kompositorische Abwechslung sein dürfen. Die Qualität der Tracks ist jedoch weit höher als die auf der *Lylat Wars*-Scheibe. Ist auch keine Kunst...



Anzahl Tracks:	15
Gesamtlauflänge:	61´ 01´´
Besonderheiten:	keine
Preis:	nicht käuflich
VG-Soundwertung:	★★★☆☆

Diddy Kong Racing Soundtrack

Die *Diddy Kong*-Soundsammlung ist einfach zauberhaft. Im Grunde werden hier im wesentlichen zwar dieselben Grundzutaten wie bei *Banjo & Kazooie* verwendet (diverse Comic-Style-Effekte), das Gesamtprodukt wirkt dagegen aufgrund der etwas danciger geratenen Stücke insgesamt noch einen Tick frischer. Diesen Soundtrack kann man sich im Discman auch mehrere Male geben, ohne daß er einem zum Hals heraushängt.



Anzahl Tracks:	41
Gesamtlauflänge:	73´ 06´´
Besonderheiten:	keine
Preis:	nicht käuflich
VG-Soundwertung:	★★★★☆

Zelda Soundtrack

Der Qualität dieses Hammer-Spiels angemessen (höchste VG-Spielspaß-Wertung aller Zeiten!) ließ man sich natürlich auch beim Soundtrack nicht lumpen. Die 30 Tracks bieten echten musikalischen Hochgenuß – von langsamen, mystisch angehauchten Stücken über Gitarrentracks, aufwühlende Orchester-Ensembles bis hin zu den fünf herrlichen Tempeltracks (Wald-, Feuer-, Wasser-, Schatten- und Geistertempel) – dieses Sammlerstück ist nicht nur für *Zelda*-Fans interessant. Hätte man noch in etwa dreimal mehr Material zusammengestellt – dieses Werk könnte mit dem *FF VIII*-Spitzenreiter mithalten.



Anzahl Tracks:	30
Gesamtlauflänge:	73´ 22´´
Besonderheiten:	keine
Preis:	nicht käuflich
VG-Soundwertung:	★★★★☆

Ausgabe Nr. 7/99 erscheint am 23. Juni

L.A. MESSE

SHADOWMAN (N64)

In der nächsten Ausgabe erwartet Euch ein ganz besonderes morbides Schmankerl zu Acclaims Horror-Shocker. Mehr wollen wir an dieser Stelle aber noch nicht verraten.



SHADOWGATE (N64)

Das Original auf dem NES genießt mittlerweile einen fast schon legendären Ruf. Nun ist der Nachfolger, der zeitlich ca.100 Jahre nach dem Ende des alten Games angesiedelt ist, für Nintendos Großen in Sicht.

Großer E3-Messebericht

Schon seit jeher ist es so, daß die Softwarehersteller spätestens ab Anfang April immer spärlicher Informationen zu neuen Produkten und geplanten Projekten herausrücken. Natürlich hat diese Geheimniskrämerei einen tieferen Sinn und ist nicht dazu gedacht, uns armen Redakteure das Material ausgehen zu lassen. Der Grund liegt in einer, im fernen Kalifornien stattfindenden Veranstaltung, die es schafft, die gesamte Branche für wenige Tage zu vereinen. Am 13.Mai öffnet mit der E3-Messe in Los Angeles die größte Video- und Computerspiele-Messe der Welt für drei Tage der Fachpresse ihre Pforten. Und dann endlich hat für uns (und damit auch für Euch) das Warten ein Ende. Neben unzähligen, lange angekündigten Neuerscheinungen, die hier erstmals live betrachtet werden können, verraten die Hersteller hier Details zu bislang unbekannten Projekten und in der Mache befindlichen Hits von Morgen. Keine Frage, daß wir uns dieses Spektakel nicht entgehen lassen und zwei unserer besten Spürnasen losgeschickt haben um Euch alles Wissens- und Sehenswertes in unserem großen Special präsentieren zu können.

RACING SIMULATION 2 (N64)

Die PlayStation-Version dieser Formel 1-Simulation konnte uns leider nicht ganz überzeugen. Erfahrt, ob das Game auf dem Nintendo 64 eine bessere Figur macht.



SUPERMAN (N64)

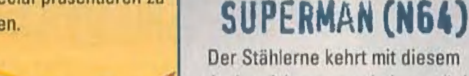
Der Stählerne kehrt mit diesem Action-Adventure wieder zurück.





Film-Special

Was gibt es für einen Hersteller Einfacheres, als sich für teures Geld die Lizenz eines bekannte Kinohits zu erwerben und dann abzuwarten, wie sich das entsprechende Spiel allein durch den Bekanntheitsgrad blendend verkauft. Daß sich leider viel zu oft auf diesen Effekt verlassen wird, zeigen die teils erbärmlich schlechten Umsetzungen der letzten Jahre. Um Euch vor eben diesen zu warnen und gleichzeitig auf die wenigen guten Film-Spiele hinzuweisen, bringen wir in der nächsten Ausgabe ein umfassendes Special zu diesem Thema.



Croc 2 (PS)

Es ist soweit, das kleine Krokodil ist zurück. Sollten sich die ersten Eindrücke bewahrheiten, steht uns mit *Croc 2* ein potentieller Hit ins Haus. Lest unseren ausführlichen Test in der nächsten Ausgabe.



Star Wars: Episode I – Racer (N64)

Bald ist es soweit, der Film kommt in die Kinos und die zugehörigen Spiele in den Handel. Wir wollen wissen, ob sich das lange Warten gelohnt hat, und die Games dem Film würdig sind.



POINT BLANK 2 (PS)



Man kann mit Light-Guns nicht nur Zombies auf unappetitlichste Weise den Kopf vom Rumpf schießen, sondern auch völlig gewaltfrei einen Riesenspaß haben. Bereits der erste Teil war als Party-Game absolute Klasse – setzt der Nachfolger womöglich sogar noch eins drauf?

Legacy of Kain: Soul Reaver (PS)

Der Fürst der Dunkelheit hat noch eine Rechnung mit den blutsaugenden Kollegen offen. Der zweite Teil von *Legacy of Kain: Bloodomen* verspricht ein echter Knaller zu werden.



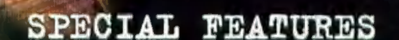
Und 2 haben die Arschkarte gezogen!

Du wählst eine Armee aus, dann hört für zwei der Spaß auf.



OPTIMALE STEUERUNG

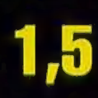
Die Steuerung des Echtzeitstrategie-Spiels wurde speziell für das PlayStation-GamePad entwickelt: user-freundlich und absolut mehr Spiel-Action!



- 3 verschiedene Armeen zur Auswahl
- Splitscreen-Modus für 2 Spieler
- 45 non-lineare Einzelspieler-Missionen
- InGame-Konstruktion von Einheiten
- Komplett gerenderte Briefings vor jeder Mission

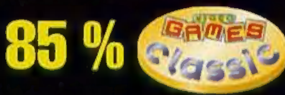
KOMPLETT IN DEUTSCH



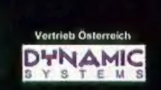
1,5


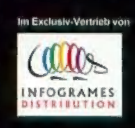


84 %


85 %


www.infogrames.de





Im Exclusiv-Vertrieb von

INFOGRAMES DISTRIBUTION